INCLUYE CD-ROM

REVISTA INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC

PC TOP PLAYER

695 PTAS IVA INCLUIDO 4,18 €

SEGUNDA ÉPOCA AÑO V- Nº 47

UNA PUBLICACIÓN DE: TOWER COMMUNICATIONS

EN EL CD-ROM

DEMOS
- SILVER
- VRALLY
- ASGHAN
- TANK RACER
- WARZONE 2100
- Y MUCHAS MAS...

PARCHES
- SIN 104
- MYTH II 1.2.1
- MASK OF ETERNITY
- STARSIEGE TRIBES
- BALDUR'S GATE
- NORTH VS SOUTH
- HEROES 3

ESTE MES

1. EXTREME CHESS
2. DEER HUNTER 2. THE HUNT CONTINUES
3. SUPERBIKE
4. ROLLERCOASTER TYCOON
5. SCOTLAND YARD
6. APACHE HAVOC
7. FIELDS OF FIRE: WAR ALONG THE MOHAWK
8. CORSAIRS
9. WWII FIGHTERS
10. GRUNTZ
11. SOUTH PARK
12. VIVA FOOTBALL
13. MACHINES

reportajes

TODAS LAS NOVEDADES DE MICROSOFT (I) Y COMPARATIVA DE ESCANERS

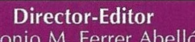
8 413042 303039 00047



SÓLO-PUEDE-QUEDAR-UNO: TÚ



SUM



Director-Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
aferrer@towercom.es

Director Técnico
Óscar Rodríguez Fernández
oscarrf@towercom.es

Redactor Jefe
Óscar Casado González
ocasado@towercom.es

Edición
Gema Romero Moreno-Manzanaro
gromero@virtualsw.es

Imagen, diseño y maquetación
Almudena Izquierdo González
Carmen Guri López

Colaboradores
Mariano Terrón, Manuel Sánchez, Santiago Gómez, Fernando Escudero, Jorge Zazo.

Publicidad
Inmaculada Romera (Madrid)
91 661 42 11
Pepín Gallardo (Barcelona)
93 213 42 29
pgallard@towercom.es
Jefe Servicio Técnico
Javier Amado
jamado@towercom.es
Atención Técnica
Manuel Hernando
atecnica@towercom.es
Elaboración CD-ROM
Mariano Terrón García

Suscripciones y Nos. atrasados
Alicia Zazo
Tel. 91 661 42 11
Fax: 91 661 43 86
suscrip@towercom.es
PC TOP PLAYER es una publicación de
TOWER COMMUNICATIONS

Director General
Antonio M. Ferrer Abelló
Director Financiero
Francisco García Díaz de Liaño
Director de Producción
Carlos Peropadre
Directora Comercial
Carmina Ferrer
Distribución
Almiro Sanguino

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)
Telf.: 91 6614211 / Fax: 91 6614386
Filmación
Megatipo
Impresión
Pantone
Distribución
SGEL
Distribución en Argentina
Capital: Huesca y Sanabria
Interior: D.G.P.

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759
Printed in Spain

Camino de Hollywood

Un mes más estamos con vosotros para traeros las mejores novedades del mercado. Como ya pudisteis comprobar en el número anterior nuestra sección de consolas ahora es un nuevo suplemento llamado MAX CONSOLAS MAGAZINE, que una vez más y gracias a vuestra buena aceptación aparecerá con PC PLAYER sin aumento de precio, aunque ya le hemos introducido algunas mejoras, esperamos que os gusten.

El resto de nuestras secciones siguen estando ahí para vosotros, si bien este mes también tenemos una sorpresa. Y es que no paramos. Como sabemos que la sección de trucos es una de las más visitadas y apreciadas por vosotros, nuestros lectores, le hemos dado en este número una página más, para hacer frente a todas vuestras peticiones. Y es que gracias a vosotros los trucos se nos acumulan y no queremos que se queden obsoletos, por eso y para que veáis recompensado vuestro esfuerzo mandándonos los trucos que conocéis, aquí los tenéis. Esperamos que este nuevo número os guste, pues nos hemos esforzado al máximo para hacerlo cada vez mejor.

Como habéis podido comprobar nuestro juego de portada es el magnífico **Expendable**, disfrutad con uno de los juegos más espectaculares que hay ahora mismo en el mercado, a la vez que os comentamos todo lo que necesitáis saber para poder disfrutarlo. Pero si de juegos de portada hablamos en este número también recuperamos un juego que fue portada hace unos meses en PC PLAYER, se trata de **SiN**, al que dedicamos un **A Fondo** realmente exhaustivo, pero además podréis encontrar un parche de actualización a la versión 104 en nuestro habitual CD-ROM; uno de los muchos parches que podréis encontrar junto con las últimas novedades del mercado.

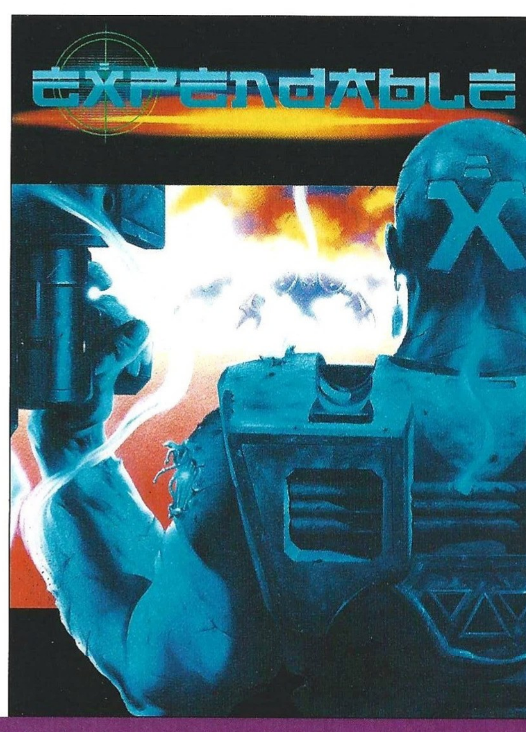
Y si de cosas buenas hablamos tampoco os deberías perder nuestro reportaje de este mes dedicado a los escáners, completando la serie sobre los periféricos para PC que iniciamos hace ya algunos meses. Y todo ello recogiendo las mejores noticias del momento y analizando los juegos más interesantes o novedosos del mercado.

Todo esto y mucho más mientras nos preparamos para acudir a la gran feria de los videojuegos E3 que este año se celebra en Los Ángeles. Sí, habéis leído bien, una parte de nuestra redacción se va a trasladar hasta Estados Unidos para recoger la mejor información sobre las próximas novedades en este mundo que tanto nos apasiona para comentaros lo mejor de lo que está por llegar en los próximos meses., para que lo sepáis antes que nadie.

SUMARIO

JUEGOS ESTE MES





Este mes nuestro trepidante juego de portada os recordará a los títulos de las antiguas recreativas. Además podremos disfrutar por partida doble, admite la presencia de dos personas jugando a la vez. Desde aquí os aconsejamos que no lo perdáis de vista.

INDICE

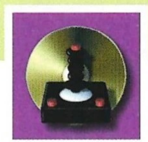


CONTENIDO CD-ROM

Un mes más no faltamos a nuestra cita habitual con todos los lectores que exigen un CD con las mejores demos. Esperamos que os gusten.

En esta ocasión hemos decidido mezclar las mejores demos disponibles hasta el momento con unos interesantes vídeos de lo que nos vendrá en un futuro no muy lejano. En total os presentamos 7 interesantes demos totalmente aptas para el juego en las que destaca, por encima del resto, la que hemos considerado a nuestra Megademo, el galardonado **Silver**. Nos encontramos con una impresionante aventura 3D llena de acción y Rol que posee una excelente ambientación de gráficos y sonido que dejará a más de uno pegado, literalmente, al teclado de su ordenador. Otro juego que seguro estaréis esperando es **Worms Armageddon.** Para los que ya conozcan la primera parte seguro que estarán ansiosos por disfrutar de esta segunda entrega con más acción, un gran número de armas y nuevos mapas con mayor definición y dificultad. También os traemos la descarga de adrenalina total en el complicado mundo de los rallys con un título muy interesante **Vrally**. Y sin abandonar por completo la velocidad, pero cambiando radicalmente de vehículo, en **Tank Racer** deberemos controlar con inteligencia dos complicadas facetas la velocidad y el disparo al blanco en movimiento. Para finalizar, el arcade 3D por excelencia, **Halflife**.

LEYENDA



Demo para jugar desde el CD-ROM



Demo para jugar desde el disco duro



Demo visual desde el CD-ROM



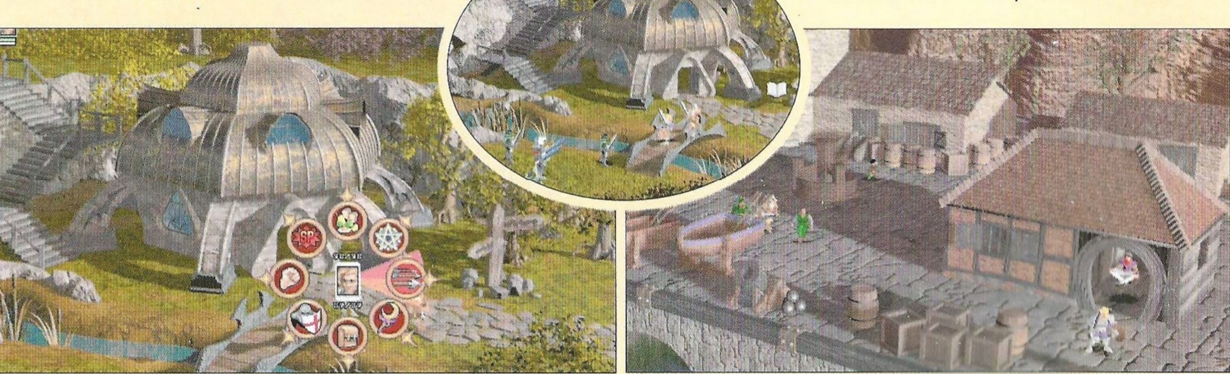
Demo visual desde el disco duro



SILVER

Pentium 166, 32Mb. RAM, H.D. 40Mb., T.Vídeo Direct3D o Glide

Definida por todos los expertos como una aventura épica se nos presenta este interesante juego. La demo que os presentamos está traducida al castellano tanto en los textos como en los diálogos hablados. La instalación se encuentra ubicada en el directorio raíz del CD, pero para instalarla no deberéis tener ningún problema usando nuestro menú lanzador. Una vez realizado esto, se deberá dejar el CD insertado dentro de la unidad ya que es necesario para jugar. Sin duda esta aventura dará mucho que hablar, por su excelente ambientación, en los próximos meses.



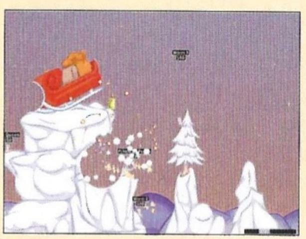




WORMS ARMAGEDDON

Pentium 133, 16Mb. RAM, H.D. 25Mb., T.Vídeo SVGA

Los gusanos mas famosos de las pantallas de ordenador están de vuelta para hacernos la vida imposible. Cuando salió a la luz la primera entrega todos nos quedamos sorprendidos de su excelente originalidad. En esta ocasión no cuenta con tantas ideas nuevas, pero a su favor cuenta con un nuevo editor de mapas, nuevos niveles multijugador y una gran cantidad de nuevas armas. Es de los pocos juegos que nos permiten jugar largas partidas con nuestros amigos, en equipo o por separado, generando mucha adicción y diversión. Desde el menú lanzador podrás instalarla sin problemas.

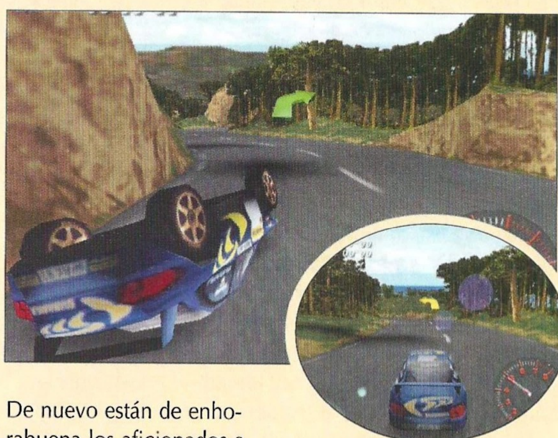






VRALLY

Pentium 166, 32Mb. RAM, H.D. 35Mb., T.Vídeo Glide o Direct3D



De nuevo están de enhorabuena los aficionados a simuladores de carreras. En está ocasión la casa francesa *Infogrames* es la que se ha puesto manos a la obra para presentarnos un buen trabajo. Contamos con la posibilidad de elegir todas las marcas participantes en el campeonato del mundo y con recorridos oficiales. También podemos disfrutar jugando con otro amigo en el mismo ordenador, por Internet o por red LAN. En la demo que os presentamos sólo es posible jugar a la opción Time Trial, en un solo circuito pero seleccionando, eso sí, el coche que más nos guste.



TANK RACER

Pentium 166, 16Mb. RAM, H.D. 15Mb., T.Vídeo Direct3D o Glide

Últimamente se están mezclando correctamente, de manera divertida, carreras con disparos y siempre controlando coches. Para llevar la situación al límite se ha pensado en cambiar estos coches por tanques acorazados de combate, pero de forma que alcancen grandes velocidades y defendiéndose del enemigo a golpe de cañón. Los gráficos utilizados son totalmente poligonales por lo que todo lo que esté en nuestro camino será destruido, aplastado o machacado. Desde nuestro menú lanzador podrás instalarla sin problemas.





WARZONE 2100

Pentium 166, 32Mb. RAM, H.D. 50Mb., T.Vídeo

Un nuevo juego con tintes estratégicos se une a la inmensa colección existente. En esta ocasión destacan los gráficos en alta resolución con efectos de niebla y sencillo manejo con una *interface* muy completa. Una vez instalada deberemos seleccionar de entre 3 ejecutables, dependiendo de la tarjeta gráfica que tengamos: 3Dfx, Direct3D o *Software*. Desde nuestro menú lanzador se instalará sin problemas.





PARCHES

SIN 104

En otras ocasiones te hemos ofrecido las dos anteriores actualizaciones de este fantástico juego. Ahora puedes encontrar su análisis **A Fondo** en esta misma revista. Recuerda que tienes que tener la versión 101 para instalar este parche.
Sin104.exe

MYTH II 1.2.1

En el CD puedes encontrar el parche que corresponde a la segunda parte de este fantástico juego. Recuerda que para realizar la actualización tienes que tener el juego instalado.
MythII_1.2.1.exe

MASK OF ETERNITY 1.0.0.3

De actualizaciones va la cosa. Ahora para sus versiones inglesa, francesa y alemana. Podemos instalar este archivo que soluciona algunos de los problemas detectados.
Moe13fg.exe

STARSIEGE TRIBES 1.2 A 1.3

Parche que realiza el *Update* de este juego de la versión 1.2 a la 1.3. El programa de instalación nos pide la ruta del ejecutable del juego para realizar la actualización.
Tribes12to13.exe

BALDUR´S GATE 1.1.4315

Este sí que es un ajuste de gran magnitud. A la hora de instalar el parche encontraremos un archivo en el que se nos detalla las correcciones que realiza esta fabulosa actualización que ha desarrollado *Interplay*.
Bgintl114315.exe

NORTH VS. SOUTH

Este parche sirve para solucionar algunos problemas que tenía el juego con las tarjetas de sonido PCI. Para más información podemos visitar la página http://www.imagicgames.com.
Nvsp_12.exe

HÉROES 3

Ya tenemos un parche para actualizar su nueva entrega. Recuerda tener instalado el juego; si no es así el mismo instalador del parche nos pedirá que le indiquemos donde está el archivo.
H310to11.exe



ASGHAN

Pentium 133, 16Mb. RAM, H.D. 50Mb., T.Vídeo SVGA

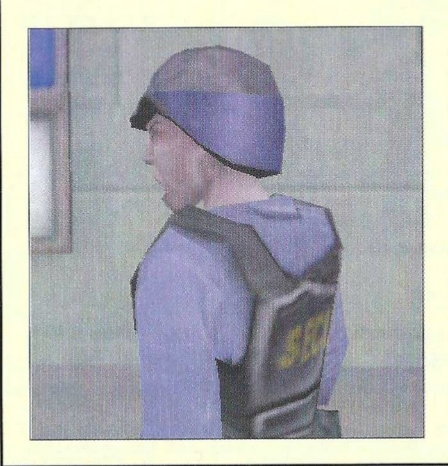


Hacía ya algún tiempo que la compañía *Silmarils* no nos sorprendía con algún nuevo lanzamiento. La aventura que se nos ofrece está llena de acción en tiempo real utilizando una herramienta, propietaria 3D, que permite generar espectaculares entornos fantásticos. Allí participaremo con nuestro héroe en la consecución de la misión encomendada. Desde nuestro menú lanzador se ejecutará el instalador de la demo desde donde deberemos seguir las instrucciones que se nos detallen en pantalla.



HALFLIFE

Pentium, Mb. RAM, H.D. Mb., T.Vídeo



Aunque no haya sido reconocido por todos los profesionales del género es, sin duda el mejor arcade 3D de los aparecidos hasta el momento.
La excelente mezcla de acción y aventura con unos escenarios muy bien realizados, estética y gráficamente, sorprenderá a propios y extraños, sobre todo la realización de los marines americanos, que hacen de éste un producto explosivo.
La demo que os ofrecemos está en castellano y desde nuestro menú lanzador podrás instalarla sin problemas.

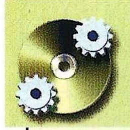


DAIKATANA

Pentium 100, 16Mb. RAM, H.D. 0Mb., T.Vídeo SVGA

Por fin podemos mostrar las primeras imágenes de este juego tan esperado. Parecía que nunca llegaría la hora. En este vídeo cedido por la compañía *Eidos* podemos tener una primera idea de lo que nos vendrá en los próximos meses. Sin duda todos estamos esperando con muchas ganas la versión final para poder disfrutarla. Desde nuestro menú lanzador podrás ejecutarla sin problemas. Es necesario tener instalado un programa capaz de visualizar archivos AVI.

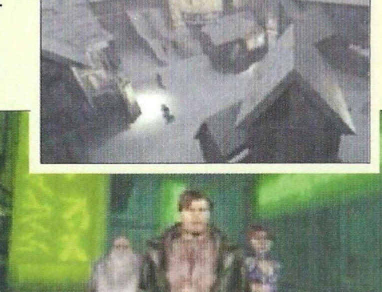


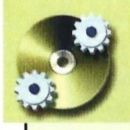


ANACHRONOX

Pentium 100, 16Mb. RAM, H.D. 0Mb., T.Vídeo SVGA

Dentro del especial de vídeos cedidos por la casa *Eidos* también nos encontramos con este lanzamiento. Intriga, acción trepidante y una espectacular ambientación 3D será lo que nos ofrecerá. Todos esperamos que proximamente hablemos de este lanzamiento en nuestras páginas. Desde nuestro menú lanzador podrás ejecutarla pero es necesario tener instalado un programa capaz de visualizar archivos AVI.





OMIKRON: THE NOMAD SOUL

Pentium 100, 16Mb. RAM, H.D. 0Mb., T.Vídeo SVGA

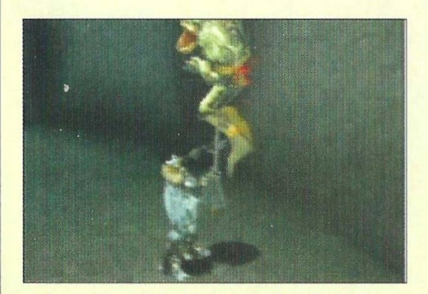
Historias fantásticas, acción por los cuatro costados y mucha, mucha velocidad será lo que nos encontremos cuando aparezca la versión final de este producto.
Mientras esperamos a que esto ocurra os mantendremos al corriente de todas las noticias que sobre él aparezcan y su posterior artículo en las páginas de nuestra revista.
La próxima vez que hablemos de él en está sección ya será una demo totalmente apta para jugar. Desde nuestro menú lanzador podrás ejecutarla sin problemas. Es necesario tener instalado un programa capaz de visualizar archivos AVI.





LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Pentium 100, 16Mb. RAM, H.D. 0Mb., T.Vídeo SVGA



Es cierto que la violencia es el argumento más utilizado por las compañías de juegos como reclamo para su venta. Pero también es cierto que debe de considerarse exclusiva y únicamente como lo que es, un juego de entretenimiento y ocio. En una nueva ocasión la compañía Eidos nos presenta en formato de vídeo lo que será este trepidante lanzamiento que promete muchas horas de adicción y lucha a raudales para conseguir el mayor galardón posible en nuestra conquista. Desde nuestro menú lanzador podrás ejecutarla sin problemas. Es necesario tener instalado un programa capaz de visualizar archivos AVI.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Hemos procurado hacer el CD lo más sencillo posible para que no te surja ningún tipo de problema. Si, aun así, necesitas la ayuda del servicio técnico, dirígete a los teléfonos situados más abajo. Debido al elevado número de personas que adquieren la revista, te rogamos que sigas muy atentamente los pasos que te indicamos antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. Para que podamos prestarte la ayuda necesaria, cuando llames asegúrate de que tienes el ordenador delante, así como la demo que te falla y el número de la revista.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de:
Lunes a Jueves:15:00 a 18:00
Viernes: 12:00 a 15:00
Teléfono: 91 6614211
Fax: 91 6614386

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD
Cuando, al introducir el CD, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar" o similar, si estás en Windows 95 intenta releer el CD.
Puede que, por problemas de transporte o manipulación, el disco esté dañado. En ese caso, envíanoslo directamente a:
TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Manuel Hernando)
C/Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)
Te enviaremos otro CD por correo a tu domicilio sin coste alguno para ti.

CONSEJOS PARA WINDOWS 95 / 98

- Cuando ejecutes nuestro CD procura salir de todas las aplicaciones que tengas abiertas para liberar el máximo de memoria posible.
- La mayor parte de los programas para Windows 95 necesitan las librerías DirectX para funcionar. Si no las tienes todavía instaladas en el directorio UTIL\DXSETUP del CD encontrarás la última versión junto con otras utilidades varias.
- Si tras cargar varias demos el lanzador no responde, sal del él y ejecútalo de nuevo.
- Recuerda que en el apartado utilidades del CD encontrarás nuevos drivers para las últimas tarjetas aceleradores 3D que hay en el mercado.



BREVES

Acuerdo en DVD

Memorex y *VideoLogic* han llegado a un acuerdo para incluir el decodificador MPEG-2 de VideoLogic en los reproductores Memorex-632R DVD-ROM Drive. Con este acuerdo quieren lograr que nos llegue el mejor producto posible, algo que comprobaremos a primeros de mayo.

Nuevo título de Blue´s Clues

Los CD-ROM educativos para niños más vendidos de 1998 tendrán un nuevo título en junio de este año. De la mano de *Humongous Entertainment* y *Nickelodeon*, la popular serie de televisión de la norteamericana ABC contará con **Blue's 123 Time Activities** para acercar a los más pequeños el mundo de las matemáticas resolviendo problemas con Blue y sus amigos, todo ello con un pensamiento lógico y deductivo, explorando la estimación y predicción matemática de una forma divertida.

Tomb Raider de regalo

El pasado mes de abril *Apple* distribuyó de forma gratuita el juego **Tomb Raider II** y **Tomb Raider Gold** por la compra del sistema operativo **Mac OS 8.5**, como incentivo para actualizar los Macintosh. Un nuevos sistema operativo que incorpora la nueva tecnología de búsqueda en Internet de Apple: Sherlock, con más de 70 mejoras adicionales.

Hell Fire Simulación



Hammer Technologies está preparando un nuevo arcade 3D de simulación aérea centrado en helicópteros con ingredientes de estrategia. Se trata de **Hell Fire**, con entre 5 y 6 niveles y más de 20 misiones con diferentes grados de dificultad. Para pasar de escenario habrá que acabar con todos los niveles. Habrá 8 helicópteros de combate con más de 100 posibles objetivos diferentes, desde una central química hasta un barco carguero, camiones, bases de telecomunicaciones, puertos, etc... Todo ello en cuatro escenarios diferenciados: la selva en el sudeste asiático, el desierto en Oriente Medio, la Europa Central de los Balcanes y Centro América.

Para ello han desarrollado un nuevo motor 3D diseñado específicamente para que sea capaz de mover escenarios de más de 95.000 polígonos, con un sistema de vídeo con polimorfismo y un excelente modelo de iluminación; todo ello para dotar al juego del mayor realismo.

UMD Y Santa Bárbara distribuirán Voodoo 3

De acuerdo con la política que está adoptando *3DFX Interactive* en toda Europa para la distribución de su familia de aceleradoras gráficas **Voodoo 3** esta compañía ha decidido que la distribución en nuestro país la realicen dos compañías punteras en el sector: UMD y Santa Bárbara, para asegurarse así una correcta implantación de este su primer producto con su nombre, tanto en el mercado mayorista como en el minorista.

De hecho estas tarjetas, y concretamente las de la gama



Voodoo 3 2000 y Voodoo 3 3000 ya se pueden encontrar desde mediados de abril en El Corte Inglés, FNAC, MIRO y Centro Mail, con un precio aproximado de 23.900 pesetas para la Voodoo 3 2000 y de 34.900 pesetas para la Voodoo 3 3000.

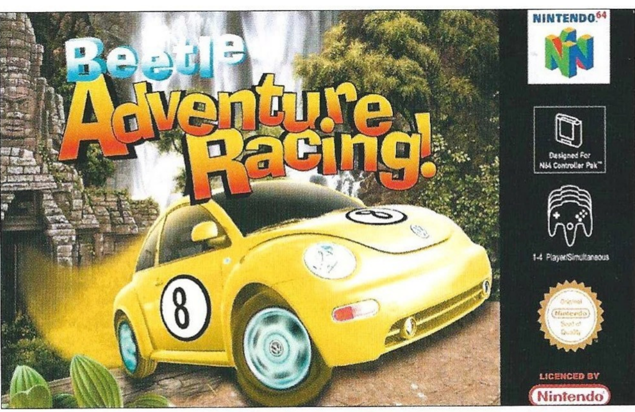
Nueva tarjeta gráfica

VideoLogic acaba de presentar su nueva tarjeta gráfica para PC basada en la tecnología PowerVR Series2 que estará disponible en junio. Se trata de **Neon 250**, específicamente para juegos. Necesita 16 Mb de RAM, una RAMDAC de 250 Mhz, con una velocidad de 125 Mhz. Permite reproducir escenas complejas a más de 4 millones de polígonos por segundo, con una calidad visual de 32 bits.

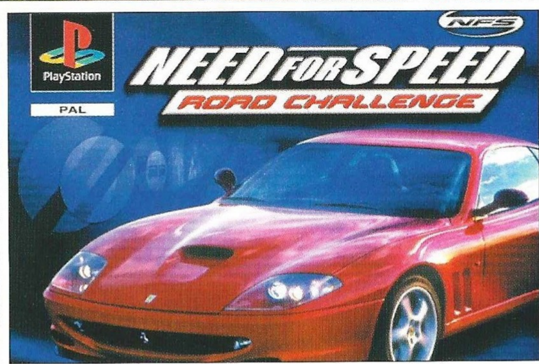


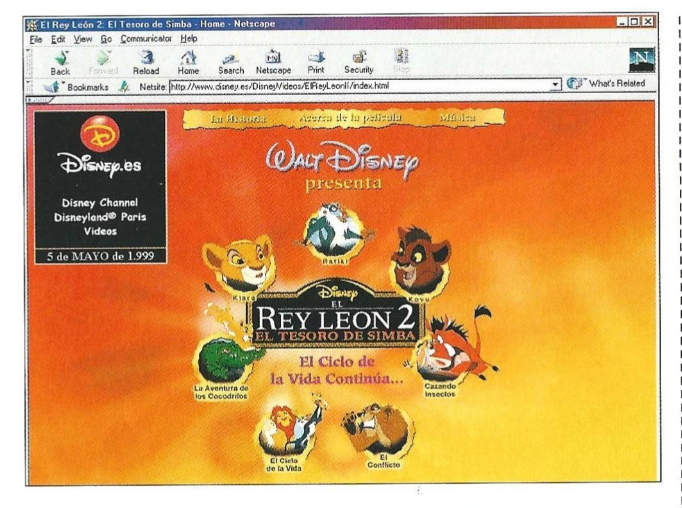
Contra la piratería

Un mes más tenemos que informaros de nuevas acciones en la lucha contra la piratería. Y una vez más hablamos de Cataluña, una de las regiones españolas donde este fenómeno alcanza cotas más altas. Allí se han realizado incautaciones de material fraudulento, pero no ha sido la única Comunidad Autónoma española donde estos hechos se han producido.
Los Cuerpos y Fuerzas de Seguridad del Estado también han intervenido en Andalucía, Castilla la Mancha y Aragón, con lo que en total, en las distintas operaciones, se han requisado más de 850 juegos falsos, 135 chips, 75 carátulas y más de 350 películas repicadas, junto con diverso material para la reproducción ilegal de juegos y vídeos.
Desde aquí os conminamos una vez más para que no aceptéis la compra o alquiler de juegos falsos, pues también va en vuestro perjuicio, pues pueden dar problemas.









La Disney en Internet

Con motivo del lanzamiento en vídeo de **El Rey León 2: El Tesoro de Simba** el día 5 de mayo la multinacional *Disney* ha decidido crear una página Web en castellano. Con ella pretenden informar a grandes y pequeños sobre su nueva película y los productos que se pondrán a la venta con su lanzamiento: la banda sonora, juegos y pasatiempos basados en la nueva aventura de un Simba ya adulto. En total habrá 3 juegos interactivos para jugar directamente en la red o descargar en un ordenador personal, tanto con formato Windows como Macintosh, y si tenéis tarjeta de sonido podréis escuchar fragmentos de la banda sonora. Esta nueva página Web se puede visitar desde el pasado 26 de marzo y su dirección es www.disney.es.

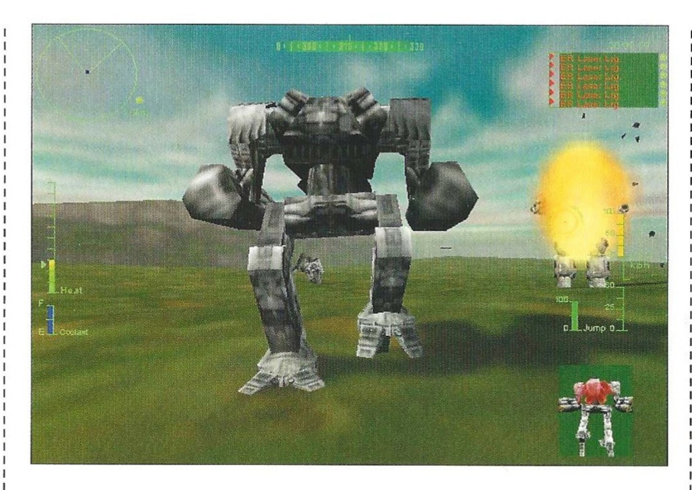
Electronics Arts se hace con la licencia de Volkswagen

Los nuevos coches de la marca Volkswagen conocidos como nuevo escarabajo (New Beetle) protagonizarán un nuevo juego interactivo de coches: **Beetle Adventure Racing**, exclusivamente para Nintendo 64, después de que *Electronic Arts* se haya hecho con los derechos para que, por primera vez, los coches de esta marca protagonicen videojuegos. En este nuevo juego desde *Electronic Arts* pretenden redefinir la categoría de las carreras en todas las plataformas. De una forma innovadora proponen mezclar "la naturaleza divertida y de exploración del género de aventuras con la intensa y competitiva emoción de las carreras". Además, gracias a la presencia de un coche alegre y desenfadado como es el New Beetle se podrá interactuar no sólo con los adversarios, sino también con el entorno, con diversas rutas, escondites y atajos, con grandes gráficos y efectos especiales.
Uno de los grandes atractivos de este título será, sin duda, su modo multijugador *Beetle Battle*, en el que podrán competir hasta 4 jugadores en carrera dentro de 9 campos de batalla diferentes. Aquí los jugadores deberán buscar y recoger diversos iconos de escarabajos de colores, mientras intentan burlar a los demás adversarios con mejoras ofensivas y defensivas revés. Un juego que estará disponible esta primavera.



Nuevos sistemas de voz

VideoLogic continúa desarrollando sus sistemas de voz. En esta ocasión nos sorprende con dos nuevos: **Sirocco Crossfire** que incluye amplificador y 4 voces por satélite en audio posicional en 3D, especialmente creado como complemento de la tarjeta de sonido SonicVortex2 de la misma compañía, lo que permite una gran calidad de sonido surround para PC's, con calidad Hi-Fi.
A su vez también ha desarrollado **DigiTheatre 5.1**, que incluye Dolby Digital para PC, televisión y DVD, permitiendo 6 voces, Dolby ProLogic, estéreo MPEG-2 y estéreo surround.
Estos dos nuevos sistemas estarán disponibles este mes de mayo.



MechWarrior 3

Zipper Interactive ha decidido continuar la saga de **MechWarrior** después de los enormes éxitos de ventas, con más de 200 millones de dólares recaudados en todo el mundo. Ahora con un juego de simulación de combate y acción estratégica ambientado en el año 3058 en el universo ficticio de *BattleTech* para defender a los guerreros de todos los clanes y abolir completamente uno de las mayores amenazas para todos ellos: los Smoke Jaguars. Para ello podrás contar con la ayuda de *BattleMetch*, una de las más poderosas máquinas de la galaxia, con 10 armas de una sola vez, para completar 20 misiones en 4 áreas diferentes. Todo ello con controles intuitivos y una perspectiva en primera persona que lograrán que realmente nos introduzcamos en la acción, aunque también tendremos la opción de observar lo que sucede fuera de nuestra máquina.

Savage arena

De la mano de *Rage Software* nos llega este nuevo juego futurista, con pocas reglas que aprender. Un juego en el que se enfrentan dos equipos, tendrás 30 para elegir, de 8 jugadores cada uno, donde el objetivo es puntuar como sea. Para ello todo está permitido, la pericia y la violencia, pues tu habilidad dependerá del ángulo de ataque, del alcance y del tipo de disparo seleccionado. La clave estará en movimientos rápidos y maniobras precisas. Un juego que combina la frenética ación de un juego de deportes con movimientos especiales y brutales, con un armamento de uso rápido. Podrás disponer de agarrones de caras, torceduras de cuello, pateos de cabeza ... Además de la posibilidad de fichar jugadores y personalizar los equipos. Todo ello en perfecto 3D por un precio de 2.995 pesetas.

ACM 1918

Project Two Interactive lanzará en junio de este año un nuevo simulador de vuelo para todos aquellos que les guste la idea de pilotar un aeroplano pero no quiera perder el tiempo leyendo 200 páginas de manual, por eso **Aerial Combat Manoeuvres 1918** o ACM no necesita manual, de hecho no lo lleva, y aún así permitirá pilotar biplanes originales de la Primera Guerra Mundial, recordando al antiguo juego de combate de 8 bits **Dogfight**, con dos biplanos que se enfrentan en combate aéreo.
El jugador podrá elegir entre 8 pilotos de los mismos países que aparecían en **WWI**, completando diversas misiones en 30 niveles diferentes, incluyendo ataques a zepelines, para llevar a su país hacia la victoria. Podremos disfrutar de este nuevo juego en 3D con 65.000 colores de alta resolución, para crear una experiencia realista. Además también contaremos con la opción multijugador en red local.
Todo ello con grandes gráficos, una sofisticada inteligencia artificial, con múltiples aviones y pilotos de acceso inmediato.

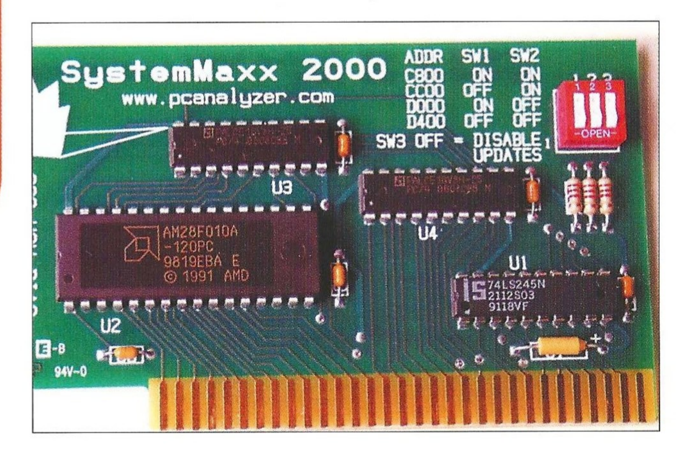






Cómo combatir el efecto 2000

El año 2.000 se acerca y también su temido efecto. Para solucionar definitivamente el problema *Trini Tech Europe* presenta la opción **Time Shield** para adaptar al cambio de siglo tanto el *software* como el *hardware*, donde antes sólo se adaptaba el *software*.



Para ello esta opción corrige la BIOS, actualiza el CMOS y actúa sobre el reloj en tiempo real (RTC). Con lo que se configuran todos los parámetros que pueden dar problemas en el 2.000.

Además, y para demostrar los problemas que puede generar el temido efecto 2.000 *Trini Tech Europe* ha creado una página Web.

Vuelve Star Trek

La saga de **Star Trek** no deja de ampliarse, también en el mundo de los videojuegos, en esta ocasión con un título dedicado al nacimiento de la famosa federación de planetas que debe proteger el Enterprise, de la mano de *Hasbro Interactive, Inc.* filial de *Hasbro Inc.* Un juego de estrategia multijugador sobre la exploración espacial, que dará al jugador la oportunidad de controlar una de las cinco carreras del universo de Star Trek, reviviendo la atmósfera y el desarrollo de esta serie de fama mundial. De hecho cada uno de los 5 jugadores puede optar por comandar una de las 5 principales alianzas: la Federación, los Romulanos, los Klingons, los Cardasianos y los Ferengi, cada uno con sus propias características, objetivos y fuerzas. Además es posible la conexión por Internet, LAN o de forma directa; incluso el CD-ROM permite conexiones simultáneas.



Bea y Dani buscan los números perdidos

La editorial **Abeto** está trabajando en un nuevo juego educativo para que los más pequeños de la casa puedan aprender a hacer sus cuentas de forma amena y divertida. ¿Quién ha dicho que aprender no puede ser divertido?. Con este juego, que pronto encontraremos en las tiendas especializadas a un precio de aproximadamente 2.995 pesetas, podemos aprender a sumar, restar, multiplicar y dividir, además de conocer el uso del dinero para ir a la compra y saber mirar la hora en un reloj. El paquete consta de un CD-ROM y los protagonistas Bea y Dani interactuarán por la pantalla explicando de viva voz todos los juegos y ejercicios. Desde la redacción de PC Player esperamos contar pronto con un ejemplar, para poder evaluarlo, y ver si realmente nuestro redactor jefe es capaz de aprender a utilizar el dinero e invitarnos a un café de vez en cuando. Triste pero cierto.

BREVES

PowerVR Series2 en Dreamcast

El desarrollo conjunto de la tecnología gráfica PowerVR Series2 por parte de *NEC Corporation* y *VideoLogic* está teniendo mucho éxito al ser la primera tecnología de este tipo compatible con las tres plataformas de juego, incluyendo la Dreamcast de Sega. De hecho en esta nueva consola ya han conseguido colocar más de un millón de chips de esta nueva tecnología.

Un millón de Dreamcast

Después de sólo 4 meses tras su lanzamiento en Japón, *Sega* ya ha vendido un millón de consolas. Todo un hito de ventas en la industria del videojuego.

Esta nueva consola llegará a Europa el próximo mes de septiembre, con un catálogo de juegos sin precedentes y precedida por una agresiva campaña de marketing. Os seguiremos informando.

PlayStation bajo Linux

Para mejorar las capacidades de la nueva generación de *PlayStation* y que el desarrollo de sus juegos sea más rápido *Sony* ha decidido aprovecharse de las ventajas que ofrece el sistema operativo Linux. El nuevo *software* de simulación incluirá un chip para que los creadores de juegos empleen un código no disponible en *hardware*. Un *software* que necesitará Linux.



EL REVERSO TENEBROSO



Los círculos irracionales

Desde tiempos remotos, el ser humano, inquieto en su naturaleza, ha andado a la búsqueda de la cuadratura del círculo: conseguir un cuadrado cuyo área sea idéntica al de una determinada circunferencia. Claro que, los que recuerden sus clases de "mates", sabrán que eso no es posible, ya que en el cálculo del área de una circunferencia se emplea el número *pi*, que es irracional, y por ende no tiene fin en sus decimales. Y de la irracionalidad de determinados círculos os quiero hablar hoy: de esos círculos plateados que se introducen en un lector de CD-ROM.

La invención y comercialización del CD-ROM correspondió a una clara necesidad de almacenamiento masivo de los datos informáticos. Los programas y los juegos comenzaron a venir en cantidades industriales de disquetes y era tedioso instalarlos. Hoy en día, con el magnífico CD-ROM, se inserta el disco de policarbonato en el lector, se pulsan un par de teclas, y con 36X por banda, los datos no se copian sino vuelan hacia el disco duro personal.

Pero en los últimos tiempos, podemos asistir a espectáculos variados al abrir una caja de juegos: 2 CD's, 3 CD's, 6 CD's, 11 CD's....¿quién da más? Ya casi se pasa uno más tiempo abriendo y cerrando la bandeja del CD-ROM, que jugando. Que si inserta el CD 3, que si el 4, que de nuevo el 3, que no, que ahora el 1, y así una y otra vez.

Parece existir una enfermedad contagiosa entre los diferentes programadores de las casas de juegos que provoca una relajación mental aguda cuanto se inventa una nueva tecnología. Cuando los programas iban en disquetes, los ejecutables iban comprimidos con el PKLITE para no ocupar tanto. Ahora ya no hace falta. Tímidamente se colocaban algunos vídeos en los primeros CD, hoy en día el primero ya tan sólo contiene la *Intro*. Es el mismo efecto que se produce con las ampliaciones de *hardware*, entre ellas las tarjetas 3D. Ya no hay que esforzarse tanto para conseguir lo mismo que antes. Y ya no es necesario ahorrar cada byte en la versión final. ¿Que no cabe en 3 CD's...? pues en 4, qué más da.

Por suerte, viene a nuestro encuentro la nueva tecnología, el DVD 4.7 Gigabytes de nada para guardar datos. El equivalente a 8 CD-ROM normales. Y pronto dispondremos de discos de doble cara y de doble capa, con lo que las capacidades quedarán en 9.4 Gb y 18.8 Gb. En mi imaginación puedo ver a los programadores de aventuras gráficas frotándose las manos hasta salir fuego.

Y digo yo, ¿realmente necesitamos semejante cantidad de pixeles danzando por la pantalla en True Color? De nuevo deberemos comprarnos un nuevo dispositivo de *hardware* para poder seguir jugando, que es lo que en verdad nos interesa? ¿Necesitaremos también una tarjeta descompresora MPEG porque los vídeos pasarán de ser AVI's normales y corrientes a MPEG con sonido en THX? ¿Habrá espacio físico en nuestro PC para la nueva unidad?

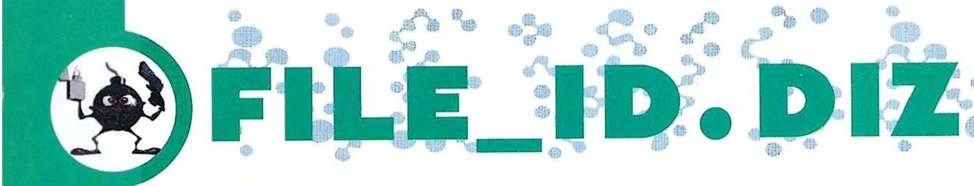
El mercado y la necesidad de vender nos arrastra hacia nuevas compras. Lamentablemente, en el campo de la informática lúdica sólo hay dos bandos: el actualizado y el obsoleto. Y si estás obsoleto, estás fuera de la diversión. En el fondo, creo que todos los fans informáticos somos adictos a la tecnología y, una vez metidos en la vorágine, ya no somos capaces de salir. Y no es que los juegos nuevos no sean estupendos, que lo son, sino que de nuevo te obligan a ir de compras. Como cada 6 meses. Otra vez.

Como siempre ha dicho el Baron Harkonnen: "La vida es dura y luego vas... y te mueres.". Esto es lo que hay y va como las lentejas, que si quieres las tomas y si no...ya sabes. Al menos podrían hacer un esfuerzo y reducir los precios de los trastos que vamos acumulando en casa.

A veces, tan sólo a veces, en mi fuero interno, echo de menos una peonza. Una simple y sencilla peonza.

Señores: "Menos lujo y más seriedad."
He dicho.

El Barón Harkonnen
harkonnen@geocities.com



Las noticias se suceden por lo que intentamos que el resumen que hacemos para vosotros sea la mejor selección de acontecimientos en el mundo de los videojuegos.

MP3 podrá funcionar sin ordenador

El formato de audio MP3 está tomando importancia gracias a su calidad y a su ratio de compresión. Pero está encontrando problemas para su adquisición y su distribución, debido a que es necesario contar con un ordenador y una conexión a Internet para conseguir nuevas canciones con cierta frecuencia. Para facilitar el manejo de ficheros MP3 la compañía **Memory Corporation** ha lanzado al mercado el sistema MP3-GO. Este sistema tiene tres módulos que funcionan como un conjunto o como elementos autónomos. Consta de *Internet Audio Port*, un equipo para la conexión a Internet para descargar ficheros MP3, *Portable Music Store*, un equipo para almacenar gran cantidad de ficheros y *SoulMate*, un tercer equipo para reproducir los ficheros de forma portátil.



Internet Audio Port nos permite la conexión a Internet sin necesidad de ordenador ni de conocimientos de informática para descargar canciones sueltas o CD's completos de nuestros artistas preferidos.

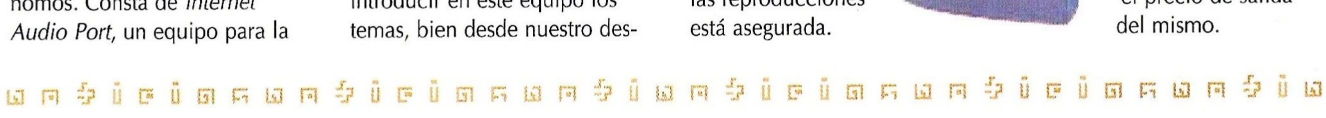
Desde la tienda virtual que más nos guste y gracias al comercio electrónico podremos comprar las canciones que queramos, en el momento que queramos. Mediante una pantalla táctil accederemos a las opciones del equipo para descargar de forma rápida nuestras adquisiciones.

Con *Portable Music Store* podremos almacenar, de forma segura e inalterable, hasta 100 CD's de audio. Podremos introducir en este equipo los temas, bien desde nuestro descargador de Internet, desde el ordenador, desde el propio CD de audio o desde el *SoulMate*. Contamos con un zócalo en el que insertar el *SoulMate* y cargar la música en él. Podremos hacer selecciones, mezclas o índices con toda la música que guardemos en él.

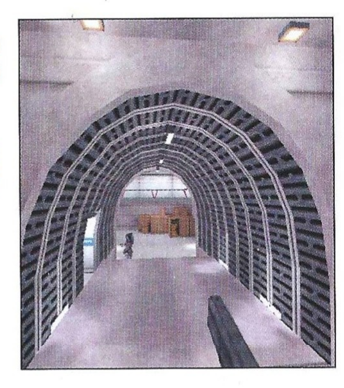
El tercer elemento del conjunto es el *SoulMate*. Un reproductor portátil, del tamaño de la palma de la mano, de MP3. Cuenta con una capacidad de hasta una hora de reproducción de audio y una velocidad de transmisión de datos que carga la memoria en pocos segundos. No contiene ningún elemento móvil, con lo cual la duración y la inalterabilidad de las reproducciones está asegurada.

Además cuenta con los controles clásicos de un reproductor portátil de CD, un pequeño display que nos informa de la canción que se está reproduciendo, su duración, etc.

El conjunto del sistema permite disponer de gran cantidad de música en cualquier lugar, solucionando con el módulo de almacenaje el problema de cambiar las canciones de nuestro reproductor. Sólo nos queda para poder valorar el sistema enterarnos de la fecha de lanzamiento en nuestro país y el precio de salida del mismo.



Servidores de Half Life



Sierra Studios y Valve han decidido recompensar a todos aquellos que participen en el proyecto de los primeros servidores de Half Life.

Para ello seleccionarán, entre los servidores registrados, 100 al azar, para premiarles con una camiseta genuina conmemorativa del evento. En la siguiente fase de la elección no se elegirán a 100 servidores, si no sólo a uno, y éste recibirá como premio un viaje con todos los gastos pagados a los estudios de Valve para conocer al equipo.

Campeonato a la vista

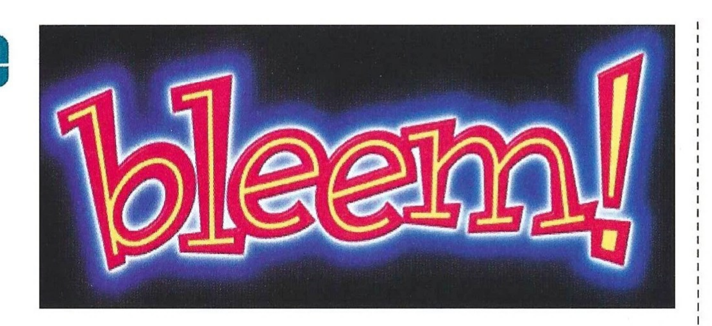
La PGL, Professional Gamers League (liga de jugadores profesionales) ha anunciado el lugar y la fecha del próximo campeonato mundial. Tendrá lugar en New York, en Times Square, los días 21 y 22 de mayo.

Este campeonato destina a premios 16 millones de pesetas, de los cuales cerca de un millón y medio en dinero y medio millón en premios son para el campeón. Contará con una afluencia prevista de 4.000 personas en directo y cerca de 50.000 personas a través de Internet.

El campeonato se centrará en dos juegos: **Quake II** y **Starcraft**, con finales separadas entre los ocho finalistas correspondientes.

El lugar de celebración del evento, XS de New York, parece ser el lugar ideal, ya que cuenta con grandes instalaciones para dar acogida al campeonato y para patrocinar los premios.

Sony pierde frente a Bleem



El coloso Sony ha visto como una demanda interpuesta contra los productores de Bleem, un emulador de *Playstation* para PC, ha sido reschazada. Este emulador nos permite utilizar los juegos de la consola en nuestro PC aprovechando al máximo las novedades en aceleración gráfica de los ordenadores, dotando a los juegos de mayor calidad y velocidad que las máquinas recreativas.
La demanda se interpuso para intentar frenar la distribución de este emulador, que según Sony, atentaba contra la imagen de *Playstation* y fomentaba la piratería.
Para los responsables del emulador, la sentencia ha sido muy positiva. Ellos no creen que estén atentando contra ningún mercado de consolas, si no que van aumentar el número de jugadores de *Playstation*, con más de un millón de jugadores de PC. Esto disparará la venta en juegos de consola. Ahora sólo resta publicar el programa y satisfacer a todos los que reservaron su copia.

Civilization para Linux

Si los lanzamientos para sistemas operativos distinos a *Windows* son raros, los lanzamientos para *Linux* son muy escasos. Pues bien **Civilization: Call to Power** saldrá para *Linux* a finales de abril, según ha anunciado *Activision*.

Muerto por un juego

Según una noticia fechada en Singapore, un niño de 10 años ha muerto electrocutado mientras jugaba en un salón recreativo próximo a su casa. El niño, comenzó a tener convulsiones y perdió el sentido mientras sujetaba la pistola de un juego llamado **Space Gun**. Cuando la asistencia médica llegó al lugar de los hechos, encontró al niño en el suelo, inconsciente y sin respiración ni pulso. Fue inmediatamente trasladado al hospital, donde se produjo el fallecimiento. Según testigos presenciales el niño tenía ambas piernas quemadas.
La policía y las autoridades técnicas competentes han comenzado ya las investigaciones para determinar las responsabilidades oportunas.

Iwar continúa

Las empresas *Inforgrames* y *Particle System* han anunciado la continuación de su similador espacial de combate **Independence War**, que tendrá por título **Independence War Deluxe Edition** y permitirá luchar tanto en el bando de los Indies como en el de los Navy. Añadirá 18 misiones a las originales, hasta un total de 60. Por lo que no se trata de una reconstrucción del juego anterior, si no que, al posibilitar la elección del bando, se ha cambiado el enfoque para acomodarlo al estilo del ejército seleccionado. Además de las misiones se han añadido nuevas opciones, como la posibilidad de seleccionar gráficamente el armamento de nuestra nave, nuevas naves, personajes y puntos de vista del juego. Los poseedores de la versión anterior podrán actualizarse a ésta, benefiándose además de la política de devolución de parte del importe de compra, con lo que ganamos por partida doble.

Total annihilation Kingdoms

Se ha anunciado la aparición de una nueva entrega de **Total Annihilation** para el mes de junio. Llevará el sobrenombre de **Kingdoms** y nos colocará al frente de una de las cuarto nuevas razas del mundo de Darien, ampliándolas hasta un total de 10.
Una vez más nos enfrentaremos contra gran cantidad de seres mitológicos, como dragones, trolls o diablos en apasionantes batallas de estrategia.
Al igual que su predecesor permitirá el juego en red y la posibilidad de ir descargando desde Internet nuevas misiones, unidades y módulos. Contará con nuevas unidades, un editor de mapas, un editor de misiones, nuevas posibilidades basadas en un lenguaje de creación de guiones y nuevos factores, como la incorporación de nuevos puntos de experiencia para las unidades. También aparecerán dioses, que podrán ayudar o perjudicar con sus acciones al desarrollo de nuestras propias misiones.
Se ha intentado añadir al juego un alma particular, basada en un buen argumento y una historia de fondo. De esta forma los jugadores se verán enganchados desde el primer momento y disfrutarán mucho más con las escenas entre misiones y la ambientación del juego.
Además se ha buscado la compatibilidad con la comunidad virtual de juego de **Cavedog Boneyards**, para facilitar la creación de partidas en red.
El juego contará con una constante renovación y ampliación para que el jugador sienta que el juego crece y evoluciona al ritmo de sus progresos.



ALIENS VS. PREDATOR

COMPAÑÍA: Rebellion

DISTRIBUIDOR: Electronic Arts

La tecnología y el arte más puros vuelven a unirse de la mano de *Fox Interactive* en este nuevo juego de acción en 3D que nos recuerda al gran **Quake II**. Si nos olvidamos de la desastrosa experiencia de **Alien Trilogy** y nos retrotraemos a octubre de 1994 podremos recordar el juego del mismo título que ya desarrolló *Rebellion* basándose en las dos mismas licencias de películas que ahora ha utilizado para introducirlo dentro de los juegos de PC's. Todo ello con la misma licencia, el mismo título y lo que es mejor, con la misma brillante atmósfera letal.

Una atmósfera perfectamente recreada gracias al sonido y los gráficos directamente extraídos de las películas al más puro estilo de Ridley Scott.

Un juego que te permitirá actuar como alienígena como Depredador o como marine en aventuras separadas o como cualquiera de los tres principales caracteres en el modo "deathmatch". Cada uno de ellos es único, con sus propias características, así, el marine aún siendo el tipo estándar te proporcionará toneladas de diversión, y su punto de partida es el mejor de todos. Sus misiones incluyen la investigación y el mecanismo de autodestrucción para acabar con los Xenomorph. Como marine lo primero que tendrás que hacer es detectar a tus enemigos para después acabar con ellos gracias a tus diferentes tipos de armas, desde las pistolas de plasma a los misiles pasando por los lanzadores múltiples de granadas. Además contarás con el atractivo de las propias imágenes extraídas de la película.

Los depredadores son más cautelosos y estratégicos, con un complemento en armamento directamente extraído de las películas, sobre todo los discos y los rifles con que cuentan. Además gracias a su movimiento circular y a sus ayudas visuales podrás distinguir y localizar a todos los enemigos que se encuentren escondidos, especialmente en la oscuridad.

Mientras que los alienígenas son algo extraños, sobre todo en su presentación. Podrán escalar muros y techos e ir a todas partes, si bien los movimientos son algo artificiales. Su misión será la supervivencia y su única defensa el rabo y las garras, además de una velocidad extraordinaria que se incrementa, sobre todo según avanza el juego. Además van evolucionando poco a poco, transformándose en algo que realmente os sorprenderá.

El juego consta de fuerzas armadas planetarias y otros intereses corporativos que se han unido para crear nuevas armas basadas en la manipulación genética de los alienígenas, cuyo resultado son los Xenomorph, una versión más asesina y peligrosa de los alienígenas.

Disfruta con las misiones adaptadas de las películas.

Como marine tu misión será limpiar el planeta de esta nueva especie. Sin embargo como alienígena a los que deberás eliminar será a los humanos. Mientras que los peor parados de todos serán los depredadores, que de cazadores han pasado a ser cazados; para escapar necesitan localizar las piezas de su barco de reconocimiento.

Los escenarios de los 40 niveles que deberas recorrer son muy variados, desde naves espaciales, templos alienígenas o cuevas subterráneas, con lo que será muy difícil que teaburras. Todo ello con grandes efectos lumínicos.

No todo ha de ser positivo, si no sería perfecto. Así podemos achacarle que la inteligencia artificial es mejorable, donde la animación sobre todo necesita ser redefinida. Además las armas especialmente de los depredores podrían ser más precisas de lo que son.

Aún así se trata de un juego que sorprenderá a propios y extraños con una de las licencias de películas mejor adaptadas para los juegos de PC's. Destacar por último la siempre deseable presencia de 10 modos multijugador utilizando *DirectPlay*.



DESCENT 3, LA SAGA CONTINÚA

COMPAÑÍA: Interplay
DISTRIBUIDOR: Virgin

Al igual que sus dos predecesores este juego en 3D necesita una tarjeta 3D para poder funcionar y sentir el vértigo que producen sus dos configuraciones, tanto la interna como la externa, donde cada nivel supone una acción y un objetivo totalmente diferente del anterior. Lo mejor de este juego, lo realmente novedoso es que, por fin, tenemos la posibilidad de salir fuera, con una perspectiva, un terreno y efectos luminosos totalmente diferentes a los que podemos ver en el interior, de hecho el desarrollo es completamente diferente. También en las armas hemos mejorado mucho, pues al contrario que sucedía en Descent 1 donde sí contabas con la pistola de plasma pero no podías usar otra arma, ahora podrás elegir aquella que te haga sentir más poderoso sin esta limitación. Además podrás encontrar el "frag rocket" que es capaz de dañar en 20 puntos distintos a los robots, pero cuidado dónde y cuándo lo utilizas porque no siempre es igual de efectivo, también dependerá de las áreas en las que nos encontremos, o el "misil ciclón" realmente explosivo en el exterior. Por tanto, a partir de ahora las decisiones técnicas también serán importantes.
Si recordáis de las versiones anteriores una cosa que nos sacaba de quicio al principio era lo difícil que resultaba pilotar las naves, aunque después servía para mostrar nuestra pericia. Pues bien, ahora la cosa se complica todavía más, pues en el exterior aparece el elemento viento antes desconocido. Sin embargo para los novatos, y los no tan novatos, han introducido un auto-nivel de mejora y una misión de entrenamiento para intentar hacerse con el manejo. El modo multijugador también está presente, pero por Internet, con diferentes tipos de juego a cual más interesante.



Decide tus armas y ve a por ellos.

CLOSE COMBAT III: EL FRENTE RUSO

COMPAÑÍA: Atomic Games
DISTRIBUIDOR: Microsoft

La Segunda Guerra Mundial sigue dando mucho juego. Ahora le toca el turno al frente ruso, donde se produjeron las batallas más sangrientas. Desarrollad batallas, operaciones o campañas y dirigid a los ejércitos alemán o ruso hacia la victoria en este nuevo juego de estrategia en tiempo real con la mejor táctica, donde la moral de las tropas juega un papel decisivo. Ahora podréis elegir los escenarios, el terreno, la cantidad de tropa y la disposición. Pero eso sí, recordad que tenéis que tener en cuenta todos los factores a favor y en contra antes de decidir nada. Sobre todo porque habrá múltiples formas de acabar cada escenario.
Respecto de los aspectos técnicas hay pocas diferencias con los juegos anteriores, con el mismo nivel de calidad, aunque sigue habiendo una laguna en la animación de los soldados y de las unidades individuales: seguimos sin poder separar a los hombres. Sin embargo lo mejor de esta tercera entrega de **Close Combat** son los mapas, que con los cambios y obstáculos que han introducido lo hacen más divertido. Se han introducido mejoras en otros aspectos del juego como las emboscadas, ahora ya no tienes que tener cuidado únicamente del fuego enemigo, también te obligarán incluso a la retirada. Además podremos oír las voces de nuestros personajes en sus propios idiomas, aunque desafortunadamente no les entedamos. Hay otro aspecto de **Close Combat** a destacar, se trata del tutorial y de los manuales, siempre indispensables, y que logran que hasta los principiantes crean que es fácil jugar con este título. Por tanto, y aunque no añade grandes variaciones a los títulos anteriores, las mejoras merecen la pena. Seguro que disfrutáis.

Ahora podrás optar entre alemanes y rusos.



EGAGAME

EXPENDABLE

PC PLAYER RECOMENDADO

Los gemelos atacan una vez más

Tres son las palabras con las que definir este excelente trabajo, acción, más acción y mucha más acción. En las siguientes líneas desvelaremos el porqué de esta afirmación tan rotunda.

Por si a alguien le quedaba todavía alguna duda, este es el megajuego del mes y realmente se ha ganado con creces ese puesto de honor.
El objetivo, aunque parezca evidente, es acabar con todo bicho viviente, pero es lógico que cuente con una historia para ponernos en situación. Corre el año 2.463 DC y los humanos se han pasado cerca de 500 años expandiendo sus horizontes dentro del universo, conquistando nuevas galaxias y planetas.
Estos primeros colonizadores vivían en paz y armonía a millones de años luz de la Tierra, fabricando centrales nucleares y eléctricas que les hicieran la vida mucho más fácil. Pero llegaron los alienígenas y exterminaron a todos los colonos.
Para solventar este problema una enorme nave nodriza, encargada de crear y adiestrar guerreros, cuenta con una novedosa tecnología genética que intentará salvar al mundo de este peligroso ataque. Estos guerreros son verdaderas máquinas de matar sin emociones ni ningún otro interés que no sea la exaltación de la cacería y la gloria de la matanza. La misión es muy clara: llévarlos hacia la batalla y erradicar a los millones de formas distintas de vida . Es en este preciso instante cuando entra en escena el protagonista de la historia: tú.

Preparados, listos, ya

Uno de los elementos más excitantes de un escenario de acción, ya sea un libro, una película o un vídeojuego, es sentirse un héroe o grupo de héroes, con todo lo inimaginable en nuestra contra, en una lucha con una total desigualdad de efectivos como si de un 10 contra 1 se tratase para salvar al mundo.
Ésta es precisamente la sensación que nos trasmite este juego. El punto de vista utiliza-



Siéntete como un héroe con este gran juego. Será un clásico.



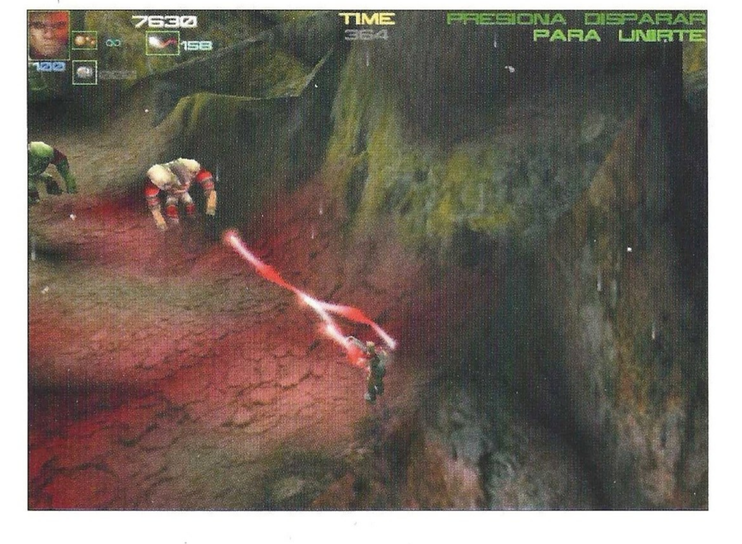


La acción rebosa por los cuatro costados, y hasta los podremos ver.

do es la tercera persona. Nuestro personaje puede saltar y escalar sobre cientos de objetos para superar situaciones comprometidas, realizar movimientos laterales de evasión, avanzar corriendo y por supuesto utilizar una gran cantidad de armamento. En el preciso instante en que cargamos el juego observamos todo lo que puede dar de sí, ya que sin duda pasaremos muchas horas delante de la pantalla avanzando niveles.

La idea utilizada es muy interesante y a medida que vamos avanzando en el juego nos recuerda a títulos del estilo del antiguo **1942** mezclado con otro juego un poco más nuevo, el incomparable **MDK**. Digo esto porque si bien es cierto que controlamos a un guerrero que se desplaza a pie, me inclino a realizar la comparación con juegos del estilo de **1942** por la variedad de armamento que recogemos y la forma de utilizarlo. Por ejemplo, según vamos recogiendo ayudas multiplicaremos la efectividad de las armas, triplicado los disparos. Entendiendo esta idea tan simple, podemos entender el núcleo principal del juego.

Pero no todo se basa en machacar al contrario, también deberemos resolver pequeños enigmas para continuar la aventura y descubrir la extensa cantidad de lugares secretos que existen. A lo largo de los escenarios que visitemos también deberemos reclutar colonos que se encuentran desnudos en lugares abandonados.



También tiene pequeños toques de estrategia militar, sobre todo cuando nos vemos invadidos por ambos flancos por gran cantidad de enemigos, por lo que tendremos que estudiar correctamente la situación y utilizar nuestra inteligencia para evadirnos, ya sea escalando a niveles superiores o saltando para poder realizar un ataque en el que suframos mucho menos y hagamos el mayor daño posible.

Sin duda lo que resulta más interesante y divertido es la opción de dos jugadores simultáneos, que siempre es interante. Actualmente son pocos los juegos en los que pueden participar en equipo dos personas simultáneamente, esto se debe en gran parte a la gran proliferación de juegos con soporte en RED e Internet. Una vez más debemos hacer referencia al juego en equipo tan bien llevado a cabo en el anteriormente citado **1942**.

Pero, ¿dónde estoy?

Comenzamos nuestra andadura en una extraña jungla con inmensos detalles de calidad gráfica. Todas las texturas se han utilizado de forma correcta y acertada al igual que los efectos de luz que dotan de un ambiente extraordinario a toda la acción. Destaca el efecto de lluvia, típica de películas ambientadas en la selva, como si fuera real, reflejándose en las gotas que caen sobre el suelo. Las diferentes transparencias de los lagos y cristales son efectos también muy bien conseguidos.

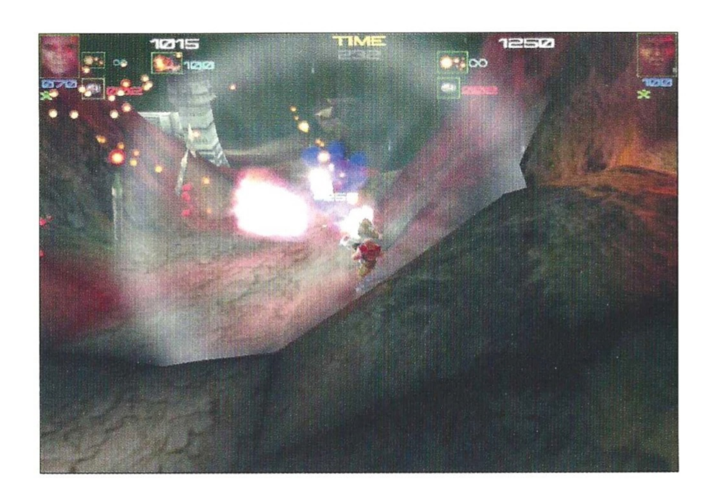
Otro aspecto también sumamente cuidado son los efectos especiales. Las distintas explosiones, los efectos de fuego, los disparos y las muertes de los enemigos son muy espectaculares. Y si encima activamos la opción *gore* el desparrame de sangre es bestial. En este aspecto debería añadirse una

La calidad gráfica te mete de lleno en la situación

opción para control paternal, ya que es posible activarla y desactivarla sin ningún tipo de control. En nuestro camino nos encontraremos con una gran cantidad de enemigos muy bien diseñados. Creados a partir de un modelo básico, cada uno de ellos tiene su propia personalidad, sus características especiales y un nivel de inteligencia variable en cada uno de ellos. Este tipo de modelados al ser polígonal permite realizar multitud de movimientos suaves y cuando acabamos con ellos permitirnos el lujo de observar una magnífica explosión de su cuerpo. La gran mayoría de estos enemigos siempre nos obsequiarán a su muerte con una magnífica arma que aumentará considerablemente nuestro poder de ataque. En la segunda fase nos encontraremos inmersos en la nieve cambiando diámetralmente el aspecto genérico de la situación con unos decorados totalmente nuevos.

Esto dice mucho en favor de los programadores que han realizado un fenomenal trabajo, poniendo el listón excesivamente alto para próximos trabajos, pero una cosa es cierta, si lo pueden hacer ahora para qué esperar a otro momento. De todas maneras hay que ser justo dando las gracias a las tarjetas aceleradoras 3D, hoy en día sin ellas no podríamos disfrutar de este tipo de aventuras. Y un apunte, para los que tengan la suerte de haber adquirido una tarjeta que incorpore el *chip ENVIDIA Riva TNT*, están de enhorabuena, porque no es sólo que el juego la soporte sino que además le saca perfectamente el rendimiento a una resolución gráfica de 1280 x 1024 y 32 bits, eso sí en un Pentium II a 350 Mhz. Finalmente, para que os hagáis una idea general de lo que os estoy contando, la realización técnica es tan excepcional, ambientalmente hablando, que nos introduciremos mentalmente en este mundo perdido haciendo lo que realmente nos gusta a los que llevamos mucho tiempo en esto: disfrutar jugando, olvidándonos de elementos complicados que no nos conducen a ninguna parte. Y si encima utilizáis para jugar un *joystick* con soporte *Force Feedback* ya os podéis imaginar.

El nivel de dificultad está muy, muy bien ajustado





Por si fuera poco le han añadido unos grandes efectos sonoros.

Pero si suena

Además de sorprendernos con la calidad gráfica, encima llegan y lo adornan con unos efectos sonoros y una banda musical que ya quisieran muchos para sí. Sólo hay que hacerse una sencilla pregunta, ¿os imagináis una película sin ningún tipo de efecto o música? Sería muy aburrido. Las diferentes explosiones y disparos están a un gran nivel técnico y acompañan perfectamente a la situación. Pero lo que más vuelve a destacar es el ambiente. He probado a quedarme quieto, sin hacer nada con el personaje en la primera fase, sólo escuchando el sonido de la jungla y puedo asegurar que hay infinidad de sonidos diferentes. Pero claro, como con los efectos sonoros de alta calidad no tenían suficiente, llegan y de postre una banda sonora ambiental con calidad CD - Audio. Pero por favor, ¿es qué quieren acabar de la noche a la mañana con toda la industria de los juegos de ordenador? Dejad algo para los demás.

Qué pena, esto torna a su fin

Realmente el artículo se está acabando y hay muchas cosas que quedan por decir, pero que espero las descubraís todos aquellos que no dudéis en adquirir este producto. Poco más hay que añadir, excepto que está traducido a nuestro idioma gracias a la distribución en nuestro país de **Friendware** que está apostando seriamente por la calidad. Ya lo hizo con **Mortyr**, el megajuego del mes pasado, y lo ha vuelto a hacer con esta interesante apuesta. Realmente no tengo más palabras para describir las fuertes sensaciones que ofrece este trabajo. Esperaremos ansiosos los próximos lanzamientos.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com



EXPENDABLE
RAGE SOFTWARE
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 2
PRECIO: Consultar.

***Procesador:* Pentium 166**
***Tarjeta gráfica:* SVGA/Direct3D**
***Memoria RAM:* 32 Mb**
***Disco Duro:* 70 Mb**

+ Todo es perfecto.
- ¿Pero hay algo negativo?

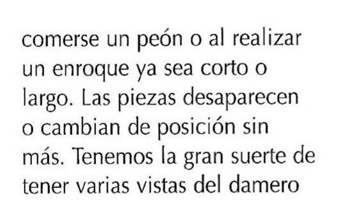
Gráficos	10
Sonido	9
Diversión	10

98

EXTREME CHESS

Estrategia pura (pero sólo estrategia)

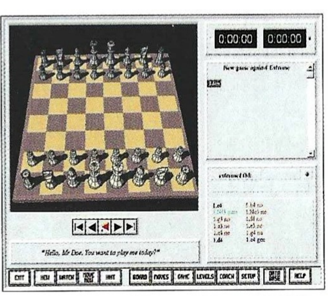
Muchos siglos ha, cuando el Imperio Persa era eso, un gran Imperio, un Sha muy aburrido descubrió a través de un pastor un juego de estrategas llamado Ajedrez.



Este gran juego ha levantado pasiones durante siglos en cualquier país del mundo desde que se inventó. Se han celebrado batallas mudas en las que ni siquiera al hacer un jaque mate al "enemigo" se ha oído más allá de un pequeño murmullo. A parte de las "tres en raya" éste fue uno de los primeros juegos en cambiar el damero por el fósforo del monitor en los primeros ordenadores con capacidades gráficas. Esto se debe a la increíble capacidad combinatoria que tiene el ajedrez, ideal para la adaptación a ordenadores que usen el cálculo intensivo de probabilidades. En cuanto a lo de levantar pasiones... con **Extreme Chess** sucede al revés, se te bajan los ánimos.

El propio juego

Si al mencionado Sha le hubieran entregado este juego en cuestión y estuviera acostumbrado a todas las delicadezas gráficas de hoy en día y a los impresionantes efectos de luz y sonido de los juegos modernos, seguramente hubiera mandado decapitar al susodicho pastor. Lo primero que llama la atención es el apartado gráfico tan... pobre. Es un *interface* que nos recuerda a los mejores tiempos del MS Windows 3.0. Nos alegrará saber que el juego en cuestión conserva todas las "delicadezas" del primer tablero, sigue teniendo ocho columnas por ocho filas con un total de sesenta y cuatro casillas y los trebejos o figuras siguen siendo las clásicas: peones, reinas, alfiles, torres. etc. En fin, que no se puede comentar nada nuevo. No hay animaciones de ningún tipo al comerse un peón o al realizar un enroque ya sea corto o largo. Las piezas desaparecen o cambian de posición sin más. Tenemos la gran suerte de tener varias vistas del damero en 2D y ¡3D! Sí, a estas alturas de siglo ya tenemos, nosotros los mortales, acceso a las 3D. Eso sí, sin sombreados, ni suavizados, ni Glide, ni OpenGL que son caros; las figuras simplemente son facetadas sin posibilidad de rotar de perspectiva para que nuestro ordenador no se quede sin... "recursos". Lo único destacable del programa es la base de datos que lo acompaña y que permite interrelacionarse con el juego y revivir las glorias de los grandes ajedrecistas del pasado... a parte de poder introducirlas nosotros mismos.



El *interface* deja mucho, pero mucho que desear.

Grafistas abstenerse...

... de jugar. Sólo lo recomendamos para aquellos que quieran jugar sin más al ajedrez y que tengan los conocimientos suficientes sobre el tema como para poder usar y sacarle todo el jugo a la base de datos que lo acompaña. También está altamente recomendado para los que tengan un equipo antiguo (pero mucho) y quieran ver algo de 3D.

Un juego sólo apto para los jugadores de ajedrez

Jorge Zazo
thepixelateman@yahoo.com



EXTREME CHESS
FRIENDWARE
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar

Procesador: 486/66 Mhz
Tarjeta gráfica: SVGA
Memoria RAM: 8 Mb
Disco Duro: 28 Mb

+ La base de datos que acompaña al programa.
− La falta total de multimedia.

Gráficos	2
Sonido	3
Diversión	3

30

DEER HUNTER 2: THE HUNT CONTINUES

Hace su aparición la segunda entrega de uno de los juegos que más éxito tuvo en Estados Unidos el pasado año. Si os soy sincero, no entiendo el porqué.






Todos sabemos que los americanos tienen unos gustos muy particulares y los vídeojuegos son una pequeña prueba de ello. Os preguntaréis por qué digo esto, pues bien, porque sólo allí podía triunfar de una forma tan espectacular un juego tan soso. **Deer Hunter** se nos presentaba como una alternativa a esos días en el monte en busca de una presa: ciervos, osos, jabalíes..., donde cualquier clase de bicho estaba a nuestro alcance sin necesidad de salir de casa. La idea no era mala, pero el resultado final era desastroso, muy aburrido.

Recorridos reales

Deer Hunter 2 nos permite ir de caza por doce extensos parajes basados en localizaciones reales de Estados Unidos: Michigan, Washington, Pennsylvania, Georgia, además de un recorrido sorpresa. En cada uno de ellos tendremos como principal y claro objetivo localizar las zonas con mayor población animal y dar con la mejor pieza. Esto que ya de por sí es complicado, se torna aún más difícil debido a lo bien que se esconden nuestras presas. He de reconocer que la caza no es una de mis aficiones predilectas, pero os aseguro que por muy expertos que seáis, tardaréis bastante en encontrar algún animal. Como comprenderéis, si el supuesto atractivo de este juego es precisamente el de abatir un animal y éstos están más que escondidos, será mejor que instaléis **Quake 2**, ahí no faltan objetivos a los que dar caza.

Técnicamente pésimo

En el apartado tecnológico tampoco encontramos nada en esta segunda versión que pueda resultarnos atractivo. Si hablamos de los gráficos, sólo puedo decir que son penosos. Por defecto no será necesario el uso de una tarjeta aceleradora, pero ya os aviso que sin ella será prácticamente imposible jugar.

Yo he probado **Deer Hunter 2** en un Pentium II 450 con 128 Mb de RAM y una Intel 740 AGP de 8 Mb y os puedo decir que la experiencia ha sido horrible. Gráficos más que pobres, píxeles por todos lados y una brusquedad en el movimiento que no se puede permitir a estas alturas. Cuando lo he ejecutado usando la Voodoo 2 de 12 Mb la cosa ha mejorado, pero sólo en el suavizado aplicado al suelo y una ligera mejora en los movimientos. Por lo demás todo seguía igual y me ha llamado poderosamente la atención observar que los píxeles seguían ahí, curioso. En cuanto al sonido no hay mucho que decir, escasos efectos y todos bastante malos.

Resumiendo, si lo que queréis es cazar, mejor dedicaos a otro tipo de caza más interesante.

Manuel Sánchez
bradock@mad.servicom.es

DEER HUNTER 2....
WIZARD WORKS
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar.

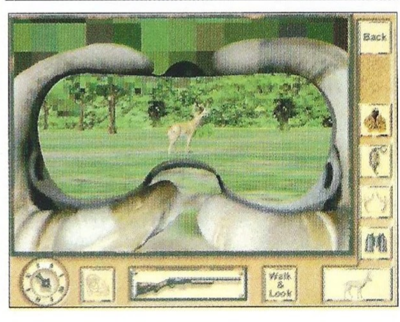
Procesador: Pentium 133
Tarjeta gráfica: SVGA Direct
Memoria RAM: 16 Mb
Disco Duro: 40 Mb

+ Te anima a apagar el PC y salir de casa.
- Aburrido a más no poder.

Gráficos	2
Sonido	2
Diversión	2

20

¿Eso que veo es un ciervo? Sí ... a por él.



SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

PC PLAYER RECOMENDADO



Velocidad extrema

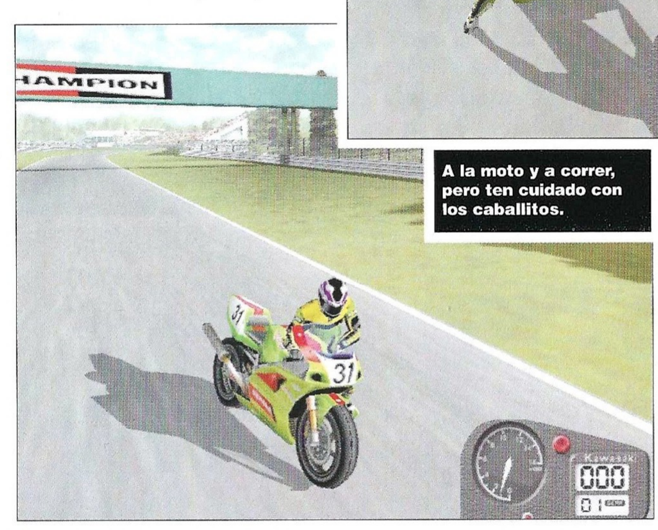
Ha tenido que pasar mucho tiempo para poder disfrutar de un verdadero simulador de motociclismo en circuito cerrado.

Una vez más la compañía canadiense, líder en el campo de la simulación deportiva, ha realizado un excelente trabajo de adaptación de la realidad a la simulación por ordenador. Muchos han intentado conseguir la perfección en multitud de trabajos con un absoluto fracaso. Gracias a la utilización de diversas técnicas de adaptación en la realización de este programa podemos sumergirnos de lleno en la excitante sensación de conducir un bólido de dos ruedas a más de 300 km/h. Muchos son los aspectos a su favor que lo definen y que trataremos con detenimiento.

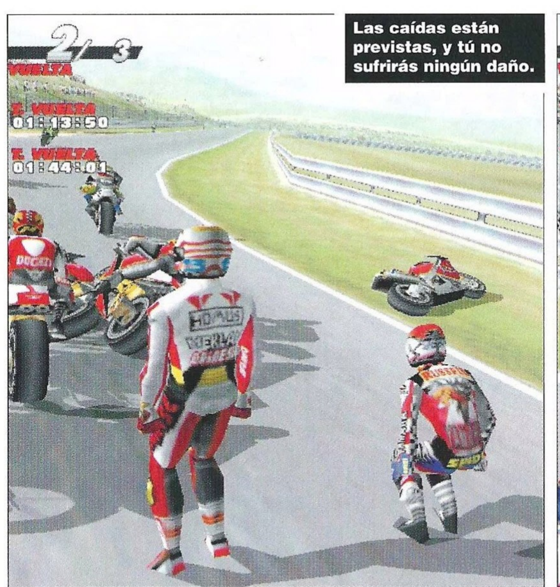
Han trasladado todas las emociones de la realidad

Real como la vida misma

Nuestro principal objetivo es conseguir el primer puesto en el campeonato de pilotos de *Superbike*. Para ello podremos elegir entre motocicletas de prestigiosas marcas. Todos los datos recogidos en este CD son reales y bajo licencia oficial, basados en la temporada 97/98. Dentro del programa tenemos una extensa documentación sobre datos históricos de marcas, pilotos y características técnicas traducidos a nuestro idioma al igual que el resto del juego. Todos los circuitos han sido realizados con especial cuidado, manteniendo proporciones y posibles modificaciones realizadas en la realidad, para parecer lo más creíble posible. Podremos elegir entre dos niveles distintos de carrera, **arcade** o **simulación**, aunque sin duda merece la pena realizar todos los entrenamientos posibles para alcanzar el máximo nivel de control sobre la moto. Por lo tanto si somos capaces de alcanzar ese nivel tendremos a nuestra disposición todas las opciones de un piloto real. Por ejemplo si damos mucho gas de golpe realizaremos un espectacular caballito con la consiguiente caída. También si al entrar en una curva la reducción no ha sido la propicia para afrontarla con garantías, observaremos como la rueda trasera de la moto se ladea espectacularmente, con lo que nosotros deberemos mantener el control y el equili-



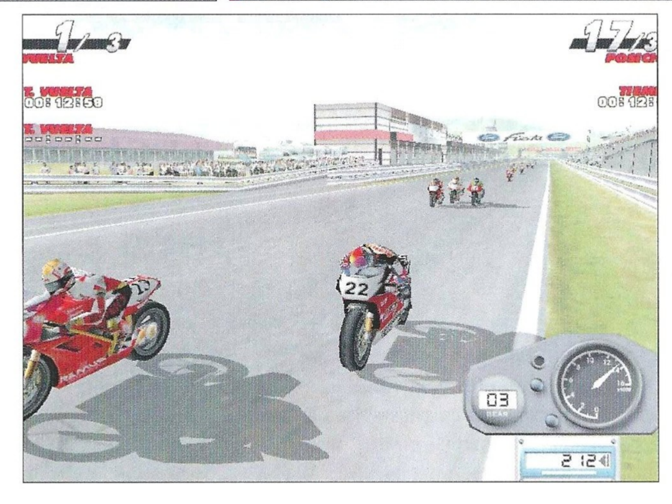
A la moto y a correr, pero ten cuidado con los caballitos.



Las caídas están previstas, y tú no sufrirás ningún daño.



brio y veremos como el piloto intentará mantener su posición con las piernas al igual que ocurre en una carrera real. Otra situación curiosa que hemos observado es tras una caída, el piloto se levantará y saldrá corriendo a poner de nuevo la moto en marcha. En el momento en que la alcance, tomaremos el control y tendremos que guiarle hacia el circuito para ponernos de nuevo en carrera. Pero aunque es cierto que se han querido llevar a la pantalla de nuestro ordenador todas estas acciones reales, no se ha respetado la realidad ante caídas bruscas contra alguna protección, donde nuestro piloto no sufrirá ningún daño y se levantará tan tranquilo, como si de un hombre de hierro se tratase. Eso sí, nuestra moto sufrirá un gran número de desperfectos que irán mermando su capacidad durante la carrera.



Su gran calidad gráfica sorprenderá a cualquiera

A correr

Si queremos aprender su manejo, la primera vez que carguemos el juego deberemos hacerlo en el modo principiante. En él contamos con una gran cantidad de ayudas, como aceleración progresiva, frenado antes de las curvas o cambio automático. En líneas generales en unas 5 horas de juego nos haremos totalmente con su control en el nivel intermedio y necesitaremos 10 para el nivel profesional. Esto que a priori puede parecer algo exagerado no lo es tanto si lo que queremos es el máximo realismo. Las acciones que podemos realizar en la moto son las clásicas de estos juegos: mirar atrás, cambiar de marcha y disfrutar de 4 puntos de vista diferentes. Además, podemos definir todos los campeonatos a nuestro gusto.

Mucha calidad

Si la simulación es de gran calidad, el apartado gráfico se mantiene también a un gran nivel. Las motos y los pilotos han sido construidos en modelos poligonales con mucho detalle. Por lo tanto los movimientos que realizan son muy reales y aunque en ciertas ocasiones parecen robots se mueven con precisión. La utilización de luces, texturas y sombras en los circuitos merece la pena ser observada con una tarjeta aceleradora 3D, no tienen desperdicio. Se ha conseguido llevar hasta la simulación todos los detalles de los circuitos reales. También se ha realizado con cuidado el diseño del público, dando mayor sensación de realismo. Lo que sí tenemos que decir en contra del apartado gráfico son los pequeños tirones que da el juego cuando se pone luz verde en el semáforo y vamos a salir. Esto sólo ocurre si seleccionamos como número total de corredores el máximo: 32. Creemos que esto no debería pasar en un P-II 350Mhz y con una *Voodoo* 2 de 12Mb. En el apartado de sonido también se ha mantenido el listón muy alto. El rugir de los motores ha sido digitalizado de motos reales. Por lo tanto no hay nada que achacarle, aunque tal vez se hace un poco repetitivo y pesado. Lo que de verdad se echa en falta es la voz de un comentarista para alcanzar casi la perfección. Si bien, lo que no destaca es la música del juego. Debería ser CD-Audio y no ficheros de música WAV, pero tal vez por problemas de espacio en el disco no se haya podido hacer otra cosa. Destacar también la opción multijugador. Muchos son los aspectos a su favor y, aunque no es perfecto del todo, consigue su propósito de emular y divertir al máximo.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com

SUPERBIKE ...
ELECTRONIC ARTS
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar.

Procesador: Pentium 166
Tarjeta gráfica: Direct 3D
Memoria RAM: 32 Mb
Disco Duro: 150 Mb

+ Nivel de realismo muy alto.
- Se echan en falta los comentarios.

Gráficos 9
Sonido 9
Diversión 9

94

ROLLERCOASTER TYCOON

¿A los caballitos? ¡No!

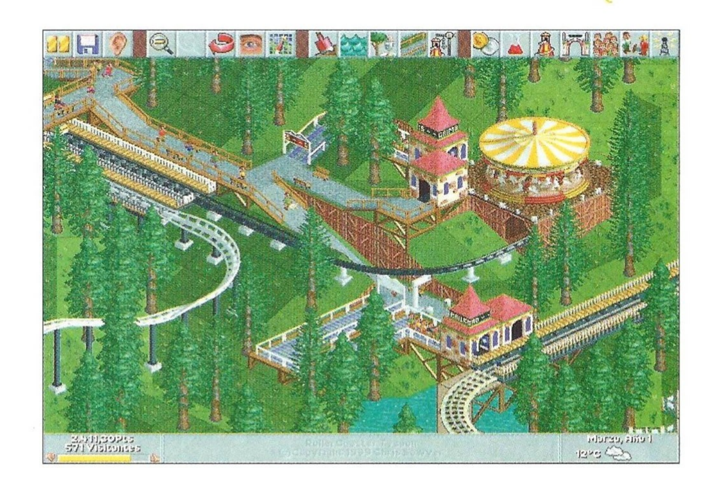
No sólo la Universal y la Disney son capaces de comprar y construir parques de atracciones. Ahora cualquiera puede hacerlo. Basta con un poco de tiempo, imaginación y ... Rollercoaster.

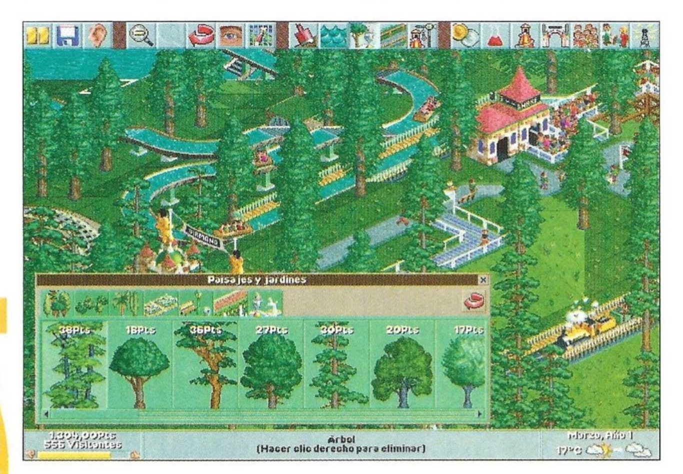
Hacía tiempo que Chris Sawyer, de sobras conocido por sus simulaciones económicas como **Railroad Tycoon** y **Transport Tycoon**, no nos presentaba nada nuevo. En esta ocasión se ha decidido por el mundo de los parques de atracciones. En especial por la construcción de montañas rusas, que siempre son el anzuelo de todo parque que se precie.

Podrás elegir entre un total de 21 escenarios diferentes

La finalidad del juego es construir y gestionar un parque de atracciones completo, para ganar dinero y convertirse en un magnate del sector ocio. Para ello se dispone de todo tipo de herramientas y opciones.

Es posible jugar en escenarios diversos, establecidos de antemano, en los que hay que construir un parque nuevo, gestionar y mejorar uno





existente y conseguir unos objetivos determinados en un tiempo fijo. Para comenzar existe un pequeño tutorial que muestra las funciones básicas necesarias. No dura más de 5 minutos y es conveniente verlo para captar la idea de lo que hay que hacer.

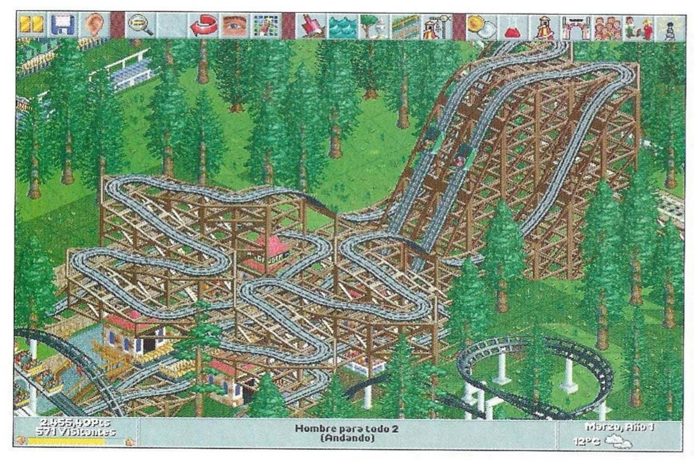
Muchas opciones para elegir

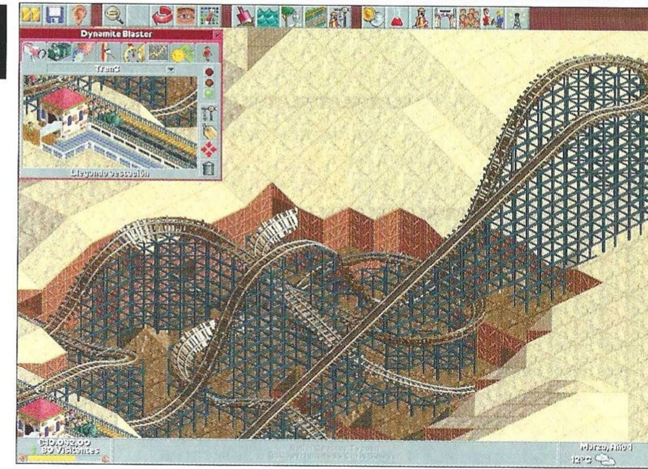
Lamentablemente, se echa en falta la posibilidad de jugar en un escenario libre, aleatorio sin ningún objetivo más que el de pasárselo bien. Tampoco existe ningún editor de mapas aunque, si nos hemos de fiar de anteriores experiencias con *Microprose*, es probable que se publique dentro de poco.

En cuanto a la dinámica de juego en sí, resulta simple y complicada a la vez. Si, ya sé que esto no tiene mucho sentido, pero así es. Construir las atracciones es muy sencillo, lo complicado es hacerlo bien: conseguir que el público esté contento con el parque, que se lo digan a sus amigos para que vengan (no es broma, el programa funciona con el "de boca en boca") y así nosotros poder hacer mucho dinero para convertir nuestro parque en el mejor.

Para realizar esta tarea, disponemos de multitud de herra-







mientas. Aparte de construir las propias atracciones, deberemos contratar personal de mantenimiento, de limpieza, de seguridad, mecánicos y animadores. A estas personas se les puede asignar una ruta de vigilancia para que hagan su

Con este juego podremos diseñar nuestra montaña rusa a nuestro gusto, pero cuidado con el mareo.

TODOS ellos. Da igual si hay 23 o 1.215. En la lista de visitantes podemos seleccionarlos, ver qué hacen y si están contentos o no.

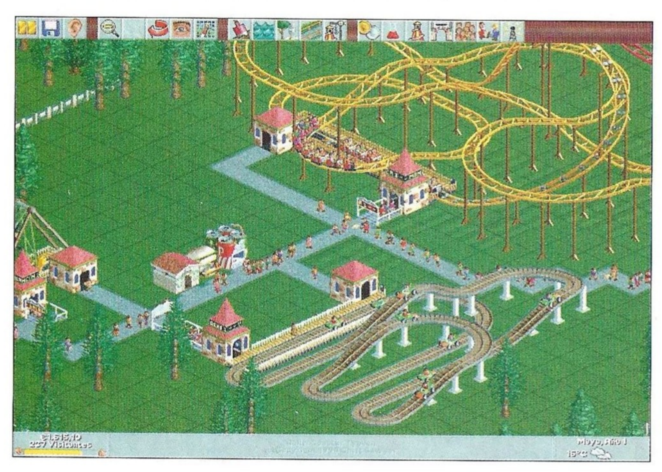
Las atracciones acuáticas requieren grandes obras

trabajo. Hay que establecer los precios del parque y las atracciones, de los puestos de bebida y comida, procurar que haya áreas de descanso y servicios, porque si no los visitantes se irán del parque. Igual que si no pueden comer o sentarse a descansar.

Podemos preguntar a los visitantes

Para saber cómo van las cosas, podemos preguntarles a los visitantes del parque cómo se sienten y qué piensan sobre las atracciones. Lo interesante es que se lo podemos preguntar a

Pero no hay que conformarse con las atracciones existentes. Deberemos invertir dinero en investigación para obtener atracciones más seguras, modernas y emocionantes y así cumplir con las peticiones que el público nos haga. Además de todo ello, hay que evitar los accidentes, haciendo patrullar a los mecánicos por el parque para que inspeccionen y arreglen todas las atracciones. También hay que conformar el terreno para ubicar las montañas rusas, crear parques, ríos y lagos para nuestras atracciones acuáticas. Y si no tenemos suficiente espacio dentro del



recinto, hay que comprar más terreno en los límites del parque u obtener permiso para construir en esos lugares.
En cuanto a la construcción de atracciones no se puede dejar nada al azar. Después de haber hecho una montaña rusa hay que hacer pruebas para ver qué velocidad alcanzan los vagones, qué aceleración tienen y cuánto mareo producen. Más de una vez ocurre que un visitante se da la vuelta en la taquilla sin razón aparente. Si le preguntamos qué le pasa, nos contestará que la montaña rusa le parece demasiado.
Hay que conseguir un delicado equilibrio entre las atracciones, las zonas de servicio, descanso y restauración para que todos estén contentos y se gasten todo el dinero posible.
Una vez más, Chris Sawyer ha dado en el clavo, con un programa tremendamente divertido, aunque con unos gráficos un poco "demodés". A pesar de utilizar las DirectX, tienen un aspecto algo anticuado. El sonido es adecuado aunque no muy variado.

Pero todo esto no le quita al juego ni un ápice de interés si te gustan las simulaciones. Eso sí, nada de juego en red, lo cual no deja de ser una pena. A cambio se pueden bajar atracciones de Internet y también contamos con un concurso de construcción de montañas rusas.

Fernando Escudero
fescudero@redestb.es

ROLLERCOASTER ...
PROEIN
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar.

***Procesador:* Pentium 90**
***Tarjeta gráfica:* 1 Mb**
***Memoria RAM:* 32 Mb**
***Disco Duro:* 170 Mb**

+ Muy detallista.
- Gráficos antiguos.

Gráficos	8
Sonido	6
Diversión	10

88



SCOTLAND YARD

¿Detective o asesino?

La ciudad de Londres es un lugar perfecto para un asesino. Numerosas callejuelas, una espesa niebla y una noche muy cerrada. Como policía tendrás el deber de encontrar al criminal, pero ¿y si eres tú?

De la mano de *Friendware* llega a nuestro país la última aventura de *Cryo*. En esta ocasión han querido trasladarnos al Londres de hace bastantes años, ese tan misterioso y con tanta niebla que hemos visto en cientos de películas, y en el que podremos asumir el papel de asesino o el de agente de Scotland Yard. Si optamos por la primera opción la finalidad de la misión está clara: huir de la policía. En el caso contrario, nuestro objetivo será atrapar a un terrible asesino antes que consiga acabar con más gente y salir inmune.

El juego se encuentra completamente en castellano

Dos juegos en uno

Uno de los aspectos más destacables de este título es una interesante opción que se nos ofrecerá al iniciar nuestra andadura.

Podemos elegir dos tipos de juego, el primero tiene como nombre *"Nivel 1"*. Este nivel recrea el famoso juego de mesa Scotland Yard que tanto éxito ha tenido en países europeos como Alemania. Se nos presentará un plano en 2D de la ciudad de Londres y tendremos como principal objetivo atrapar a Mister X, en caso de jugar como policías, o el de huir de éstos en caso de asumir el rol del criminal. Es un juego por turnos y la única forma de movernos por la ciudad será utilizando los transportes públicos más comunes: tren, autobús y metro. Hay que resaltar el hecho de que contamos con un tiempo límite para resolver la situación y que la cantidad de billetes que tenemos para desplazarnos es limitada.

La estrategia que vayamos a seguir será fundamental para el desenlace de nuestra misión, independientemente del bando que elijamos.

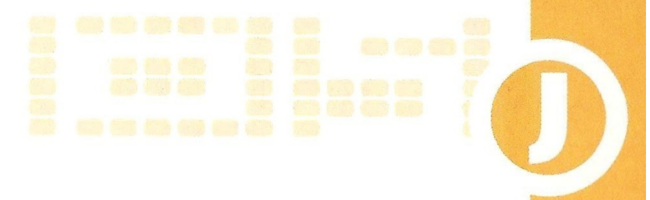
El otro formato de juego, por denominarlo de alguna forma, el llamado *"Nivel 2"* es muy similar en desarrollo, pero bastante diferente en la forma de llevarlo a cabo.

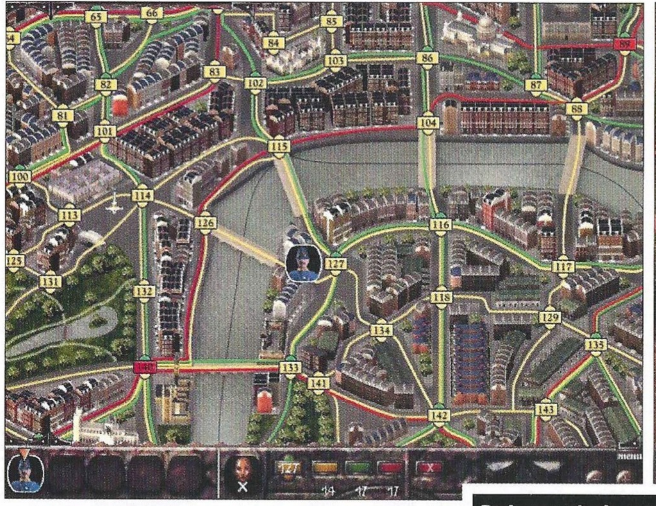
La acción sigue presentándose en el mismo plano 2D que en el Nivel 1 pero con una pequeña diferencia, cuando lo deseemos podremos hacer un zoom y pasearnos por unos escenarios isométricos del Londres victoriano. En éstos tendremos la posibilidad de dialogar con otros personajes que nos darán cierta información, a cambio de dinero claro, que podremos utilizar para avanzar en el juego. Además, también tendremos ocasión de visitar algunos edificios en los que, además de valiosos chivatazos, podremos comprar objetos que pueden llegar a ser de lo más útiles, como armas por poner un claro ejemplo.

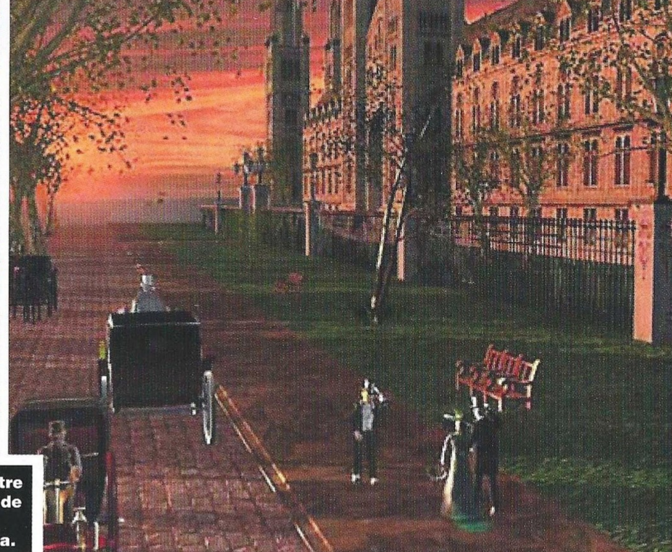


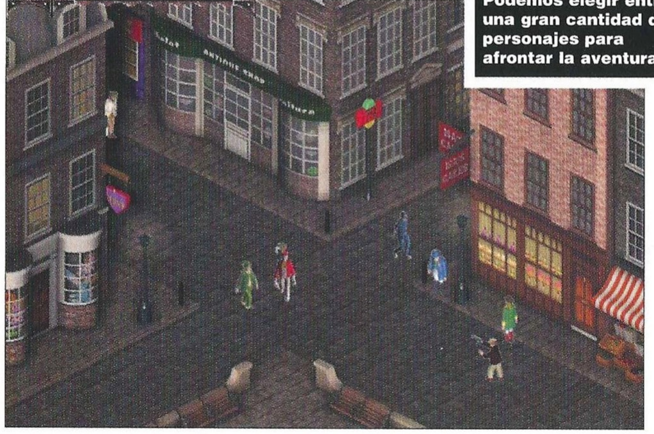
¿Qué te parece dar un paseo por las calles de Londres?











Podemos elegir entre una gran cantidad de personajes para afrontar la aventura.

Variedad de personajes

Como ya he comentado anteriormente, **Scotland Yard** es un juego en el que podemos asumir dos roles muy diferenciados, estar al lado de la ley o en el contrario. En cada uno de estos bandos contaremos con la ayuda de numerosos personajes, algunos de ellos bastante famosos, para controlar o para que nos hagan las cosas un poco más fáciles. Nombres como Drácula, Frankenstein, Mata-Hari o Houdini son algunos de ellos. Cada uno de los cuales cuenta con unas características propias y que será conveniente que estudiemos para saber cuál se puede adecuar más a nuestro estilo de juego. Como no podía ser de otra forma, cada uno de ellos cuenta además con sus propias armas, movimientos y ataques especiales, por lo que la diversión está garantizada. Además no se puede pasar por alto otro aspecto a tener en cuenta. Cada vez que el jugador asume el rol de un nuevo personaje, ya sea agente o Mr X, el juego cambia. Así, un jugador no se enfrentará dos veces a la misma situación. Gracias a este detalle el juego gana mucho interés y consigue que haya cuerda para rato.

Solo o por red

Otro aspecto a tener en cuenta es la interesante opción de multijugador. Por defecto seremos nosotros los que tengamos la obligación de encontrar a nuestro gran enemigo, pero si nos cansamos o simplemente tenemos la posibilidad de jugar contra o junto a otras personas, el interés va creciendo. Podemos intentar dar caza al enemigo un máximo de 6 jugadores por red, área local o Internet gracias a la tecnología SCOL. Para ello el juego instalará la aplicación y nos permitirá configurarla para poder acudir a ciertos servidores en los que encontraremos a gente dispuesta a echar unas partidas con nosotros.

A nivel técnico... flojito

Scotland Yard no es un título que destaque en ninguno de sus aspectos técnicos. Como ya os he comentado durante la mayor parte del tiempo que dediquemos a jugar a este programa será sobre un tablero en 2D. Su diseño no es del todo malo pero no hubiera estado de más esforzarse un poco más. Además con tanta línea de metro, autobuses y trenes, en algunas ocasiones será un milagro el ubicarnos en el mapa. La visión isométrica del juego por su parte no es nada del otro mundo. Si bien algunos edificios representan con bastante fidelidad edificios de la época, los personajes que aparecen en ellos parecen estar pegados encima. Además sus movimientos son muy bruscos y se producen molestos tirones incluso en equipos muy potentes. Es raro ver que hay equipos de programación que no echan mano del uso de las aceleradoras que hay en el mercado. En cuanto al sonido hay pocas novedades. La música se deja oír, pero los efectos de sonido son bastante flojos.

Manuel Sánchez
bradock@mad.servicom.es

SCOTLAND YARD

CRYO

Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1 - 6
PRECIO: Consultar.

Procesador: Pentium 166
Tarjeta gráfica: SVGA 2 Mb
Memoria RAM: 32 Mb
Disco Duro: 120 Mb

+ Poder elegir entre dos bandos.
- Técnicamente muy descuidado.

Gráficos 5
Sonido 6
Diversión 7



APACHE HAVOC

¿Americano o soviético?

Si te gustan los helicópteros estás de enhorabuena por partida doble. En este título podrás elegir entre un Apache y un Havoc. ¿Cuál te gusta más?

Nos encontramos ante un nuevo simulador aéreo, pero que para evitar caer en lo repetitivo, deja en el hangar a los aviones y nos da la posibilidad de pilotar dos helicópteros. Los modelos son el más que conocido por todos Apache, protagonista ya de multitud de títulos, y el espectacular modelo soviético MIL 28N Havoc-B. La idea de poder elegir entre una de estas dos impresionantes máquinas es muy interesante, sobre todo porque cada una tiene sus propias características de pilotaje, armamento y lo que es más importante, unas misiones propias y diferentes.

Empecemos

Tengo que avisaros de una cosa, la instalación de este juego puede acabar con la paciencia de más de uno. Tras copiar todos los archivos en el disco duro y obligarnos a reiniciar nuestro ordenador, llega el ansiado momento en el que podremos ponernos manos a la obra. Pero todavía os queda un rato en el que el programa generará los escenarios. Os preguntaréis si tanta espera es necesaria o no, pero os puedo asegurar que sí.



Ricos escenarios

Son precisamente los escenarios "los culpables" de la tardanza en la carga. Os puedo asegurar que estamos ante uno de los simuladores con mejores parajes que he podido ver en mucho tiempo. La variedad de los mismos es tremenda y combatiremos en lugares tan diferenciados como junglas, en las que la situación se agrava debido a los árboles, por desiertos y por ciudades. Éstas últimas son quizás las mejor realizadas, con multitud de detalles.



Si hablamos de los modelos 3D de las diferentes estructuras hay que destacar el impecable diseño de todos los vehículos terrestres, aéreos y marítimos.

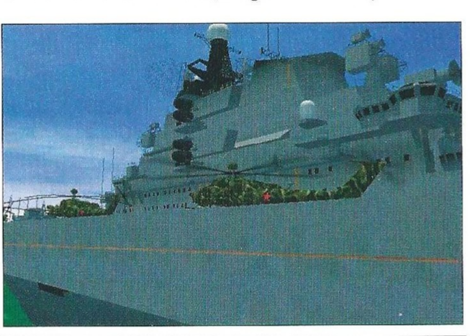
Pero esto no es lo que más me ha llamado la atención. Un detalle muy bueno es el referente a las condiciones atmosféricas. La lluvia, por poner un ejemplo, está tan conseguida que tendremos que hacer buen uso del limpia de nuestro helicóptero.

Toda esta calidad gráfica tiene su punto negativo, pues nos hará falta un ordenador muy potente para jugar sin problemas. En ningún caso debería bajar de un Pentium II, mucha RAM y una potente aceleradora. Si contamos con un equipo menos potente tendremos que bajar mucho el nivel gráfico y con ello la calidad general del producto.

Variedad de misiones

Como buen simulador que es, cuenta con multitud de misiones, agrupadas en cuatro grandes campañas, en las que tenemos que realizar gran variedad de objetivos en tiempo real. Su gran variedad hará que tengamos juego para rato.

Manuel Sánchez
bradock@mad.servicom.es



Escenarios y vehículos con un diseño acertado.

APACHE HAVOC
RAZORWORKS

Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1- multijugador
PRECIO: 2.995

Procesador: Pentium 166
Tarjeta gráfica: D3D 4 Mb
Memoria RAM: 32 Mb
Disco Duro: 500 Mb

\+ Muy buena calidad y precio.
\- Requisitos mínimos elevados.

Gráficos	8
Sonido	7
Diversión	8



FIELDS OF FIRE: WAR ALONG THE MOHAWK

Este es un gran juego que nos hará recordar los mejores tiempos de los juegos de estrategia, cuando, por aquella época, eran toda una novedad en el sector informático.

Empire, de la mano de *Dinamic Multimedia*, nos ofrece un juego para los nostálgicos. Se trata de un título de estrategia similar a otros que ya conocemos. Desde **Civilitation I** la verdad es que no han cambiado gran cosa excepto el escenario en el que se desarrollan las batallas. Éste se sitúa en Norteamérica, al lado del río Mohawk y a mediados del siglo XVIII. Era una época en la que toda América estaba aún por descubrir y en la que los países europeos (Francia e Inglaterra, sobre todo) intentaban coger la mayor cantidad de territorio posible, todo ello claro, sin pensar en los que ya habitaban esas tierras.

El clásico juego de... estrategia

La forma de juego es la que en su día implantaron Command & Conquer y compañía. Ratón en ristre y una vez seleccionados los personajes que queramos, ir moviendo el cursor por la pantalla señalando con el botón izquierdo dónde quieres que vaya el muñeco y con el botón derecho a qué quieres que dispare o coja. A parte tenemos un nada novedoso mapa de situación general que está en una ventana y que podremos colocar en cualquier lugar de la pantalla, así como otras ventanas en las que se nos muestra el estado de los personajes y los objetos que poseen que igualmente podremos poner en cualquier sitio del monitor. Una de las novedades que incorpora es la posibilidad de hacer formar a los hombres en fila al estilo de la época. Con ello no se logra nada nuevo, pero queda más bonito en la pantalla. En cuanto a los gráficos, no son nada del otro mundo, pero son claros y se distinguen bien las figuras. Además, disponemos de dos opciones de visualización: 8 y 16 bits. Con ello se pretende que pueda jugar todo el mundo, a partir de un Pentium 90. Una cosa que me ha llamado la atención son la gran cantidad de personajes y las habilidades de algunos de ellos, como la capacidad de convertirse en ciervo o en águila y así sorprender al enemigo. Se acabó el tener un montón de muñequitos en la pantalla sin nombre, que parecen lemmings y hacen todo lo que tú les digas. Con este juego puedes montar tu propio comando entre más de 40 personajes, después de haber visto un vídeo con sus habilidades.



Como podéis ver no hay nada nuevo bajo el sol con este juego.

Nada nuevo

Fields of Fire no ofrece ninguna novedad importante, pero hay que reconocer que es entretenido. Además, tenemos la ventaja de poder jugar en equipos antiguos. Junto a su buen precio y sus características multijugador resulta bastante atractivo para los "estrategas informáticos".

Jorge Zazo
thepixelateman@yahoo.com

FIELDS OF FIRE ...
EMPIRE

Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1- 4
PRECIO: 2.995 ptas.

***Procesador:* Pentium 100**
***Tarjeta gráfica:* SVGA**
***Memoria RAM:* 16 Mb**
***Disco Duro:* 57 Mb**

\+ Los bajos requerimientos de hardware.

− No aporta novedades.

Gráficos	5
Sonido	6
Diversión	6

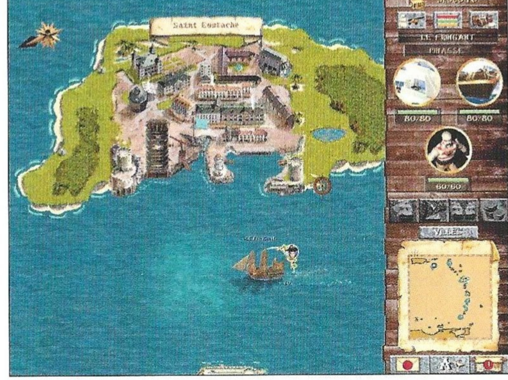
70

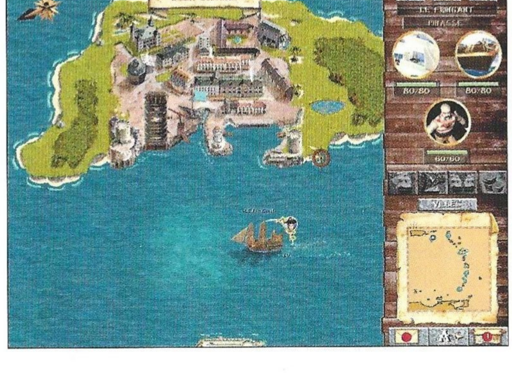
CORSAIRS

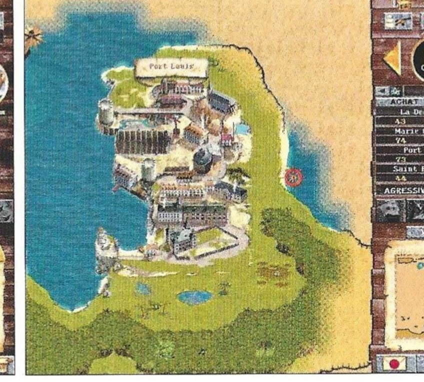
¡Al abordaje mis valientes!

Desde siempre, el mundo de los piratas y corsarios ha tenido un atractivo especial por muchas razones. Ahora tendrás una más porque lo podrás disfrutarlo tú mismo. ¡A por ellos, que son pocos y cobardes!

Microïds ha presentado su última apuesta en el terreno de los juegos de estrategia. Esta vez el escenario se sitúa en los mares del Caribe, en la época de mayor auge de los piratas. Para ello, al igual que sucedió en el conocido **Pirates!** de Sid Meyer, *Microïds* se ha documentado bien acerca de la época, para no incurrir en incorrecciones. Por ello muchos de los datos en los que se basa el juego pertenecen a la historia real.







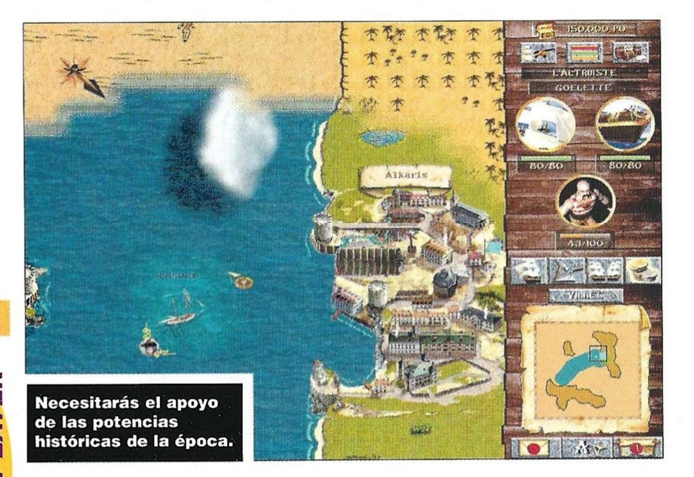
Pelear, navegar, espiar, negociar

La metodología básica del juego consiste en navegar por los mares y pelearse con los piratas que allí encontremos. Primero hay que asegurarse la lealtad de alguno de los grandes reinos de aquel entonces: franceses, españoles o ingleses. Hay que mantener a la propia tripulación bajo control, contratar a más personal, realizar negocios con los diferentes puertos de las islas en las que podamos atracar, etc.

Y es que no siempre podremos reponer las existencias del barco ya que primero hay que ganarse la confianza de los diferentes puertos librándoles de algún mal o similares.

Cuando se realizan batallas, nos podemos limitar a los cañonazos a distancia o a realizar un abordaje con todas las de la ley. Para ello se cambia de la típica pantalla con el barco a otra de lucha, con dos veleros en paralelo y que permite manejar a los hombres de la tripulación al más puro estilo **Warcraft**. Hay que vencer al contrario y mantener vivo a nuestro corsario o perderemos. Podremos ir cambiando de barco e incluso llegar a controlar toda una armada para conseguir nuestros propósitos. Habrá que descubrir barcos fantasma y contratar a ladrones para que actúen como espías y asesinos en los barcos del enemigo. ¡Incluso podremos batirnos con el mismísimo Barbanegra! Aunque los gráficos no son espectaculares, el detalle que ofrecen sí lo es: las ballenas migran, las olas rompen en la playa ... El sonido es adecuado y la música (5 pistas en CD Audio) excelente. Una gran elección para los amantes de la estrategia, combinada con los negocios y algo de rol.

Fernando Escudero
fescudero@redestb.es



Necesitarás el apoyo de las potencias históricas de la época.



CORSAIRS
MICROÏDS
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar.

***Procesador:* Pentium 133**
***Tarjeta gráfica:* 1 Mb**
***Memoria RAM:* 32 Mb**
***Disco Duro:* 120 Mb**

+ Tiene una buena estructura.
- Es un juego complejo.

Gráficos	7
Sonido	7
Diversión	9

79

WWII FIGHTERS

Regreso al pasado

La conocida colección de Jane´s Combat Simulations vuelve a la carga con un nuevo trabajo que atesora mucha calidad.

Por nuestras manos ha pasado gran cantidad de productos de esta compañía, pero podemos catalogar este último como el mejor de todos. Una vez más el vídeo de presentación nos introducirá de lleno en la simulación aérea, para finalizar en un original menú de opciones donde podemos modificar gran cantidad de parámetros.

¿Qué ofrece?

Muchas y variadas son las nuevas características de este producto. Para empezar, al abrir la caja nos encontramos con 2 CD's. El segundo nos servirá como una amplía e interesante enciclopedia sobre aviones y hechos históricos de la Segunda Guerra Mundial. El primer CD es el juego en sí y son muchas las opciones modificables, desde los diferentes niveles de realismo hasta un editor de misiones personalizado. Al seleccionar nuestra avioneta contamos con una gran variedad de modelos incluido el famoso *Spitfire MK IX*. Consta de un amplio número de misiones disponibles para partidas en solitario o multijugador. Si creemos que estas misiones no son suficientes podemos crearlas nosotros mismos. De todas maneras todos estos detalles podrían quedarse en nada si el producto fallase en lo más importante, la simulación. Pero menos mal que no es así. El control de los aviones es muy realista, experimentando las clásicas entradas en barrena, efectos G o desvanecimiento temporal del piloto.

La calidad gráfica es realmente impresionante

Efectos especiales

Lo que más sorprendente, en líneas generales, es la alta calidad gráfica de todos los elementos. En el apartado de configuración 3D podemos modificar muchos aspectos, sobre todo la calidad gráfica del horizonte y las nubes en 3D. En cuanto nos disponemos a volar podemos observar desde el interior de la cabina efectos visuales muy realistas: distintos niveles de niebla, luces y sombras o texturas correcta y adecuadamente utilizadas. El modelado de los aviones también ha sido muy cuidado en todos los aspectos, con documentación especial para cada caso. Como ha sido realizado mediante polígonos es posible que nos destruyan un ala, agujereen la cabina o el tren de aterrizaje vuele por los aires si lo sacamos antes de tiempo. El apartado sonoro se encuentra a su misma altura, con voces en perfecto castellano y efectos digitalizados de aviones reales de la época. Solo le falta ser un poco más fácil para ser perfecto. ¿Pero quién dijo que la guerra era pan comido?

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com



También podemos utilizarlo como enciclopedia.



WWII FIGHTERS
ELECTRONIC ARTS

Nº CDS: 2
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar.

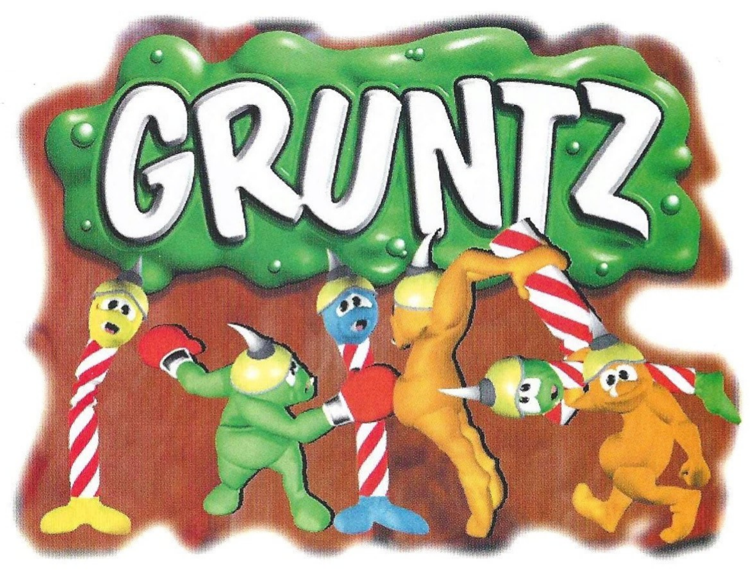
Procesador: **Pentium 166**
Tarjeta gráfica: **SVGA/Direct**
Memoria RAM: **32 Mb**
Disco Duro: **148 Mb**

+ El diseño de los aviones.
− El nivel de dificultad.

Gráficos	9
Sonido	9
Diversión	8

92

GRUNTZ
¿Pelota o guantazo?



¿Qué ocurre cuando, en medio del campo y sin saber por qué, te encuentras tres interruptores rosas en el suelo y los pulsas? ¡Que abres una puerta interdimensional, hombre! ¿No me digas que no lo sabías? Pues entérate ahora.

Así comienza la historia de los Gruntz. Unos simpáticos personajes cuya única misión en la vida consiste en jugar, ser traviesos y meter la pata en cuanto tienen un rato. Un día, jugando en el campo, encuentran tres interruptores en el suelo que abren una puerta interdimensional. Hostigados por una banda de Gruntz beligerantes no tienen otra opción que saltar por el portal. Y aquí comienzan sus aventuras para regresar a casa. **Gruntz** es un juego a medio camino entre el tablero y los puzzles. Hay que atravesar ocho mundos únicos, para recoger las 4 piezas de la piedra de transporte que hay en cada uno. Ya sea en los trópicos, en el espacio o en un campo de golf, para llevar a los Gruntz de vuelta a casa, evitando a los malos y resolviendo los endiablados puzzles que siembran las pantallas. Para ello dispones de más de 60 herramientas diferentes, juguetes, power-ups, objetos secretos y conjuros. Si estás en apuros no siempre es necesario pelearse. A veces basta con deslumbrar al enemigo con el nuevo y brillante yo-yo que has conseguido o darle un pelotazo a distancia.

Podrás contar con más de 60 armas y objetos distintos

Necesitas una buena estrategia y "cerebro"

Serán necesarias una buena estrategia y mucha inteligencia o intuición para resolver los distintos niveles que ofrece el juego. No es frecuente encontrar tanto humor en un juego de puzzles, de modo que las risas están garantizadas mientras nos estrujamos el cerebro. **Gruntz** permite ser jugado en red, con hasta 4 jugadores, tanto en TCP/IP como en IPX. También hay pantallas especiales del tipo "Deathmatch" en las que hay que conquistar los fuertes del enemigo y defender el nuestro propio de los ataques de los demás.



Los efectos sonoros y las voces de los Gruntz son extremadamente divertidos, así como la multitud de objetos que iremos encontrando.

Una opción recomendable para pasar un buen rato devanándose los sesos en busca de la salida de la pantalla o de la forma de rodear a ese maldito Grunt que nos estorba y no nos deja pasar.

Fernando Escudero
fescudero@redestb.es

Resuelve los puzzles para mandar a los Gruntz a casa.



GRUNTZ
INFOGRAMES
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1 - 4
PRECIO: Consultar.

Procesador: **Pentium 133**
Tarjeta gráfica: 1 Mb
Memoria RAM: **32 Mb**
Disco Duro: **170 Mb**

+ Resulta muy divertido.
- Es un poco enrevesado.

Gráficos	7
Sonido	8
Diversión	8

83

¡NO TE LO PIERDAS!

2495 ptas.
IVA incluido

DIRECTORIO GENERAL
INTERNET '99

- PREVISUALIZACIÓN DE LAS PÁGINAS Y CONEXIÓN DIRECTA DESDE EL CD-ROM
- INCLUYE BUSCADOR PARA EL CD-ROM
- ESPECIAL ÉNFASIS EN WEBS EN ESPAÑOL
- AHORRE HORAS DE BÚSQUEDA EN INTERNET

CONTIENE CD-ROM

ABETO editorial

DIRECTORIOS INTERNET

Ahorra horas de busqueda en Internet

Especial énfasis en Webs en español



C/ Aragoneses, 7 – 28108 Pol. Ind. Alcobendas (MADRID)
Tel.: 91 661 42 11* – Fax: 91 661 43 86
http://www.abetoed.es

SOUTH PARK

Estos niños son unos diablos

Está a punto de ocurrir un desastre en el tranquilo pueblo de South Park. Un meteorito se dirige a toda velocidad hacia la Tierra y va directo a este pueblo... ¿qué ocurrirá?

South Park está basado en la serie de animación del mismo nombre que más éxito está teniendo en Estados Unidos actualmente. No son unos dibujos animados muy convencionales ya que tienen un vocabulario bastante fuerte y contienen escenas macabras. Por este motivo la serie y el juego no están destinados al público infantil sino a los adultos. En ella se narran las aventuras y desventuras de cuatro jóvenes que residen en la "apacible" ciudad de South Park: Cartman, Kyle, Stan y Kenny, con muchas cosas en común, pero seguramente la principal es que todos tienen algún problema personal que afecta directamente a sus caracteres. Esto se refleja en su forma de actuar y expresarse, bastante subida de tono por cierto.

¿Salvarán la Tierra?

Como he comentado al principio estos cuatro jóvenes se han de enfrentar a una difícil situación. El meteorito que se acerca a toda velocidad a nuestro planeta no sólo conlleva el riesgo claro de una colisión, parece que puede causar extraños efectos sobre las criaturas que habitan nuestro planeta. Y algo extraño sucede de verdad, de repente los animales de la zona comienzan a atacar de una forma incontrolable a los habitantes de South Park. Gallinas, cerdos, ciervos, todos han pasado de ser tranquilos amigos del hombre a peligrosos exterminadores de los mismos. Nuestra misión es fácil de averiguar, hemos de acabar con toda esta amenaza y llegar hasta el final para terminar con la pesadilla ¿lo conseguiremos?



Por su lenguaje este juego no es apto para menores

Variado armamento

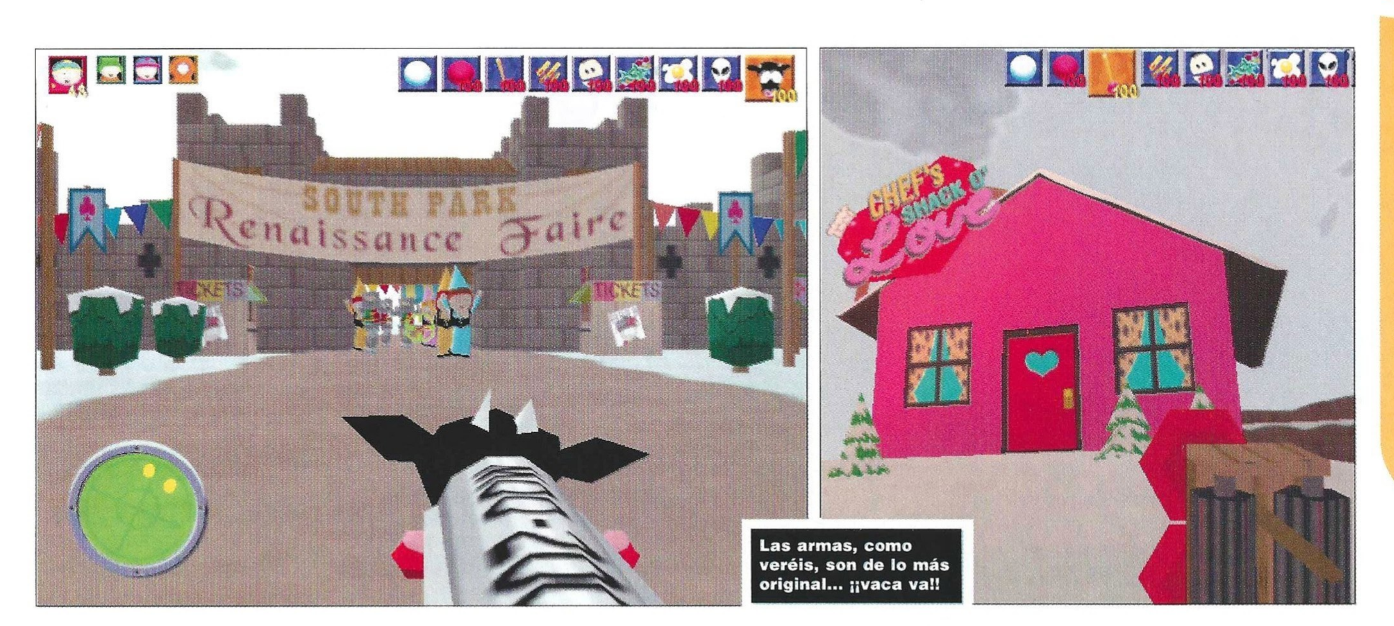
No penséis que nuestro pequeño ejército, formado por estos cuatro chicos, se va a lanzar a la batalla sin estar bien preparados para ella. Contamos con la ayuda de un gran número de armas para acabar con esta amenaza. Son numerosas y lo que es más importante, muy originales. Para que os hagáis una idea paso a contaros alguno de los artilugios con los que podemos contar.

Comenzaremos la aventura con la única ayuda de las bolas de nieve. Su alcance no es muy





Los escenarios son bastante monótonos.



Las armas, como veréis, son de lo más original... ¡¡vaca va!!

lejano pero son rápidas y bastante efectivas con los enemigos, en este caso gallinas, con los que nos toparemos en las primeras pantallas. Pero hay algo más, si pulsamos el botón derecho del ratón sorpresa, lanzamos las mismas bolas pero ¡¡empapadas con nuestra orina!!, original sí que es, aunque no muy agradable. Por el camino iremos encontrando más armas y cada vez más efectivas y sorprendentes: pelotas de goma, un lanza desatascador, un lanza pescado, una gallina lanza huevos o un espectacular lanza vacas. Como veréis la cosa es bastante poco común, nada de rifles, pistolas o bazokas, todo de fabricación casera y todos con un disparo alternativo si usamos el botón derecho del ratón.
Como no podía ser de otra manera, no faltarán los ítems que nos proporcionen más armamento, energía o protección ante los ataques de nuestros enemigos.

Al principio divierte, pero...

Como veréis nos encontramos ante un producto diferente y original y que nos va a hacer reír en más de una ocasión. Pero esa diversión no va a ser eterna pues las fases son demasiado parecidas entre sí y poco después acabaremos pensando que hacemos lo mismo que hace cinco pantallas. **South Park** cuenta con un considerable número de misiones que a su vez están divididas en subfases. El diseño es bastante similar en la mayoría de ellas y lo único que nos hará pensar que no estamos en el mismo sitio es la presencia de algún nuevo enemigo.
Quizás, y para paliar en la medida de lo posible este problema, se nos brinda la posibilidad de jugar en modo multijugador. Mediante una red pueden jugar hasta un máximo de cuatro personas pero al final tampoco es demasiado divertido por el diseño de los escenarios, las armas y la escasa velocidad de la acción.

Los textos en castellano del juego están mal traducidos

Tirando de Turok 2

Parece ser que *Acclaim* no ha querido perder el tiempo en realizar un *engine* para este juego ya que han utilizado el mismo que en **Turok 2**. Esto que en un principio podía ser una buena opción, debido a lo potente de ese motor gráfico, se viene al traste al ver cómo lo han aplicado aquí. El número de polígonos no es muy elevado con lo que observaremos que los gráficos son de lo más simple. No se aprovecha el potencial de las tarjetas aceleradoras, pero ojo, si no utilizáis una, sufriréis doblemente ya que además de apreciar un descenso en la velocidad de la acción, la calidad gráfica descenderá aún más. Los enemigos por su parte son bastante repetitivos y faltos de originalidad y eso es algo imperdonable ya que la serie de televisión si cuenta con un aspecto a destacar, es precisamente ese, el de la originalidad en el diseño de los protagonistas.
El apartado sonoro por su parte es quizás uno de los aspectos a destacar de este título. Los protagonistas no pararán de gritar frases malsonantes, en un perfecto inglés, y los sonidos de los enemigos y las armas conseguirán que soltemos alguna carcajada mientras jugamos.
Para acabar comentar que este título sería ideal para los más pequeños de la casa si no fuera por lo poco aconsejable de sus diálogos, una pena.

Manuel Sánchez
bradock@mad.servicom.es



SOUTH PARK
ACCLAIM
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1 - 4
PRECIO: Consultar.

***Procesador:* Pentium 166**
***Tarjeta gráfica:* SVGA**
***Memoria RAM:* 32 Mb**
***Disco Duro:* 80 Mb**

+ El sonido es muy divertido.
− A la larga resulta monótono.

Gráficos	6
Sonido	7
Diversión	6

65



VIVA FOOTBALL

Un digno rival

Fútbol, siempre fútbol. El deporte rey por excelencia es, sin duda, el género que más veces ha sido llevado a las pantallas de ordenador o a las consolas. Una vez más nos hacemos eco de un nuevo título.

Aunque no sea época de ningún acontecimiento deportivo de alto nivel, excepto la liga española, la compañía *Virgin* ha lanzado al mercado otro simulador más de fútbol que se une a la larga lista de títulos disponibles sobre este deporte. Dos son los factores con los que cuentan a favor este tipo de simuladores. Primero, el tema que tratan mueve gran cantidad de gente todos los fines de semana y segundo, a todos los usuarios lo que de verdad les gusta es poder realizar sus propias alienaciones y estrategias para así disfrutar jugando ellos mismos. Teniendo en cuenta estos dos factores tan importantes vamos a entrar en detalle.

Los gráficos son de una gran calidad así como el movimiento

Detalles de calidad

Antes de entrar en materia hay que dejar claro un concepto, le duela a quien le duela. Si el deporte rey por excelencia en nuestro país es el fútbol, el reinado de los simuladores deportivos pertenece a toda la serie **FIFA** de la compañía *EA Sports* y su última aportación al género con **FIFA 99** ha dejado clara esa situación, por lo que actualmente sólo se puede luchar por el segundo puesto en el *ranking* de los simuladores deportivos. Pues bien, es precisamente este puesto el que deberemos otorgar a **VIVA**, ya que consigue meritoriamente esa medalla de plata tan codiciada por otros. La estructura general del juego es muy clara, contamos con todas las selecciones, totalmente actualizadas, desde los mundiales de Suecia 1958 hasta Francia 1998. Todos los nombres originales de cada época han sido respetados así como los tipos de balones utilizados. No podemos decir lo mismo de los estadios o de las porterías que mantienen el mismo aspecto año tras año. Las opciones disponibles que tenemos en el menú son muy básicas. Podemos disputar un partido amistoso o rápido y tenemos la opción de enfrentar a equipos de distintos campeonatos entre sí, a elegir entre todas las selecciones disponibles mundialmente, con lo que los duelos son sumamente atractivos. Estoy seguro de que a los verdaderos aficionados a este deporte les encantaría poder encabezar la selección Polaca de 1974. Por lo tanto no nos debe sorprender enfrentar a Maradona con Ronaldo. Pero si todo esto no nos sorprende tal vez sí que lo hagan los datos numéricos. Se incluyen un total de 16.544 jugadores reales repartidos en 1.035 equipos distintos. La opción principal del menú es la denominada "Historia". En ella deberemos elegir el campeonato mundial que queramos disputar con clasificación previa o sin ella, tiempo de duración y diferentes aspectos del juego. Pero es precisamente en este aspecto donde carece de opciones. No es posible configurar el teclado ya que, desde mi punto de vista, utiliza unas teclas muy extrañas. Algunas de éstas son: "G",

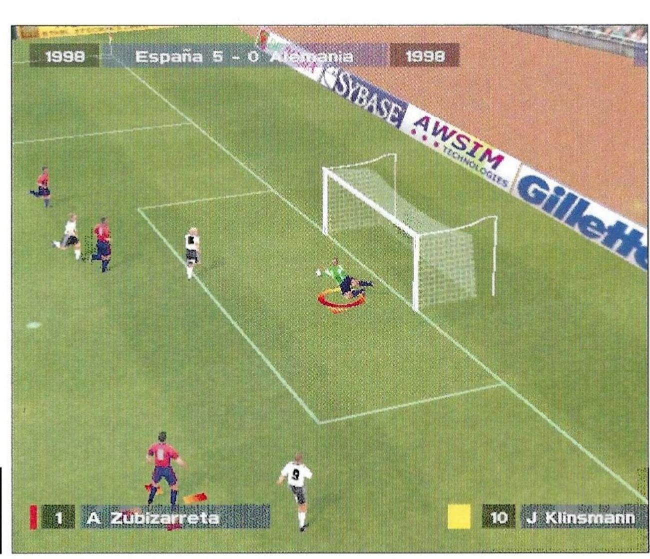


Decide tu propio equipo y enfrenta a futbolistas de distintas épocas.

"H", "J", "U" o "M", por lo tanto y como simple anécdota, si tenemos un teclado de los denominados *natural* con división central de las teclas, nos será totalmente imposible jugar. Tampoco es posible cambiar el nivel de dificultad, la calidad del árbitro o el tipo de terreno de juego. Otro aspecto a tener muy en cuenta es que gracias a los buenos movimientos que realizan los jugadores es fácil hacerse con el control del juego. A los pases y tiros a puerta se les puede aplicar un efecto mediante los cursores tras un disparo de sencilla realización. Es lo que siempre se ha definido como después del toque. Quien carece de total movilidad por nuestra parte es el portero que es controlado en todas las acciones de manera automática, aunque eso no le resta movilidad.

Excelente movimiento

Todos los gráficos del juego, exceptuando los menús que son de muy baja calidad, cumplen con lo actualmente establecido. Todos los jugadores están modelados en un perfecto 3D, con la utilización de la técnica de captura de movimientos para situarlos en el terreno de juego. Se han utilizado distintos tipos de rostro, que aunque no sean los reales están muy bien caracterizados. Cuando controlamos un balón, disparamos a puerta o realizamos un saque de esquina, el movimiento de las piernas y el cuerpo se asemeja mucho a la realidad, aunque sin duda quien se lleva las mayores felicitaciones es el portero. Es impresionante observar la cantidad de movimientos que realiza dependiendo de la situación del balón. Gran variedad de despejes, espectaculares palomitas, salidas a los pies del delantero o movimientos de pérdida de tiempo, son algunos ejemplos de lo que nos encontraremos.



Aunque tú no muevas al portero no por ello se está quieto. Sus movimientos son impresionantes.



Dependiendo de la época en la que participemos cambiará el tipo de balón e incluso las imágenes serán en blanco y negro. Lo que no llego a comprender es por qué no se han molestado también cambiando los marcadores y las tarjetas ya que aparecen en color, al igual que ocurriera con la opción *retro* en FIFA 98, ya que queda muy extraño la mezcla del color con los tonos grisáceos. También hay que destacar el movimiento de la red en la portería que está realizada en formato poligonal 3D, no así el público que es un enorme gráfico digitalizado sin movimiento. Pero donde el público da la nota es en el sonido. Para ello se ha utilizado una nueva tecnología denominada "Crowd AI", donde los diferentes sonidos varían según sea la situación en cada instante.

Pero no sólo el público chilla, también lo hacen los jugadores en su idioma natal pidiendo la pelota y abucheando las decisiones arbitrales. Comentarios como, "pasa al centro" o "estoy solo en la izquierda" saldrán de sus bocas. Merece la pena experimentarlo.

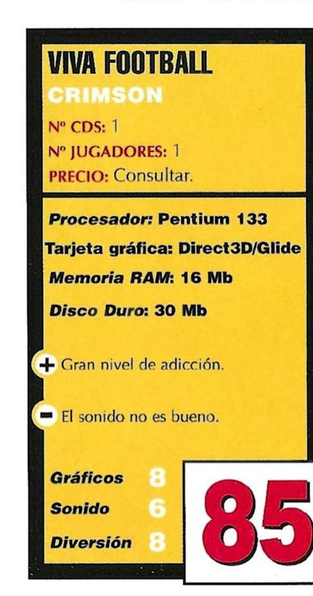
Y ya que tratamos este aspecto dos son sus puntos negativos. Carece totalmente de comentarios y de música. Es una lástima no haber rematado el producto. Como apunte final está traducido completamente a nuestro idioma.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com





Los movimientos están muy cuidados.



MACHINES

Un toque original



La compañía *Acclaim* ha comenzado el año muy fuerte, presentando gran cantidad de novedades. En esta ocasión le toca el turno a la estrategia desde distintos puntos de vista.

Quien piense que en los juegos de estrategia militar está todo inventado se equivoca totalmente. Es cierto que la idea original siempre es la misma, pero si ésta es modificada y adaptada de manera coherente se obtienen muchos puntos a favor. Todos los aficionados a este tipo de juegos saben de sobra la manera de funcionar: seleccionamos una serie de unidades militares, las emplazamos estratégicamente en posición de ataque e intentamos colonizar o destruir a los enemigos. El usuario únicamente se limita a seleccionar y mandar, dando órdenes exclusivamente con un par de *cliks* de ratón. En esta ocasión esa idea básica es la misma pero se han añadido factores muy interesantes. Es lógico que el usuario quiera realizar *zooms* progresivos para observar más de cerca a sus batallones, pues esto es posible pulsando el botón derecho y deslizando el ratón suavemente hacia atrás o adelante. De esta forma nos situaremos en la posición que más nos convenza. Si no estamos contentos utilizando siempre la misma vista superior, podemos cambiarla a otra denominada frontal o a nivel. Así tendremos un control directo sobre las unidades a pie de campo y un perfecto 3D de todos los objetos. Aunque también es cierto que es más complicado observar el resto del combate o situación, sí que es muy útil para realizar ataques en espacios cortos con enemigos poco numerosos. Pero si no estamos del todo contentos con estas ayudas y tenemos la certeza de que vamos a perder la batalla por la incapacidad en el tiro de nuestras tropas siempre nos queda hacerlo por nosotros mismos. ¿Pero cómo? Pues muy sencillo, simplemente deberemos seleccionar la unidad que deseemos controlar y meternos físicamente dentro de ella. En ese preciso instante pasaremos a controlar todas sus acciones convirtiéndose el juego en un *arcade* donde deberemos destruir al enemigo que está siendo un poco plasta, dándonos la lata continuamente.


Si no te gusta la vista superior, cámbiala a frontal.

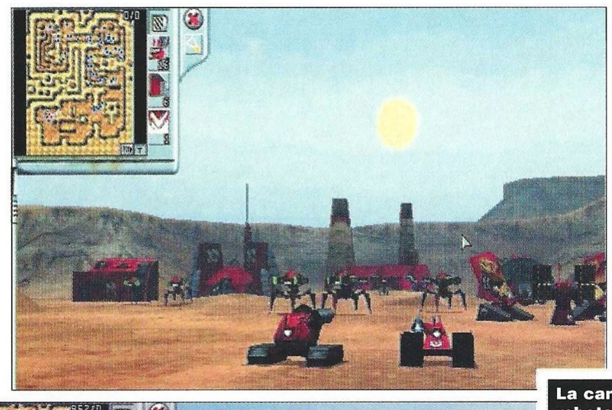
Esta acción tan curiosa la podemos realizar sobre cualquier unidad que deseemos sin ningún tipo de límite. Al fin y al cabo es nuestro batallón y hacemos con él lo que más nos convenga. Tal vez con estas ayudas no consigamos ganar y sí liarnos más de lo normal, pero si conseguimos hacernos con el control y su uso correcto en el momento apropiado, se nos complicará menos la situación a cada momento.

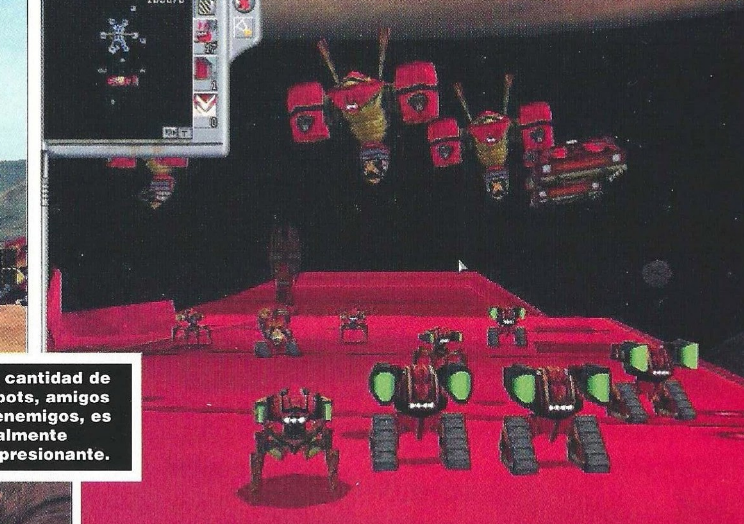
Los enemigos cuentan con varios niveles de inteligencia

Texturas y colores

Toda idea original por buena que sea debe ir acompañada de calidad. Eso es precisamente lo que tienen los gráficos, mucha calidad. Se han desarrollado extraordinarios mapas de gran tamaño, con muchos detalles y texturas muy bien utilizadas. Existen gran cantidad de robots, tanto en el bando aliado como en el enemigo. Están realizados a partir de polígonos, como ya suele ser norma







La cantidad de robots, amigos y enemigos, es realmente impresionante.



habitual, modelados en perfecto 3D. Se han utilizado muy pocas texturas para decorarlos y simplemente están basados en la utilización de varios colores para distinguirlos. El movimiento que tienen está muy conseguido aunque no es tan bueno su nivel de inteligencia. Algunos enemigos no son capaces de idear otro plan cuando su situación es extrema, siendo aniquilados rápidamente. Sin embargo, sorprendentemente, otros enemigos se comportan de manera muy inteligente. Cada uno de ellos cuanta en su arsenal con una arma especialmente diseñada para él no pudiendo utilizar ninguna otra. También los distintos vídeos utilizados para continuar las misiones tienen una gran calidad de imagen.

Calidad CD

La música que nos acompañará a lo largo de las distintas campañas ha sido grabada en calidad audio CD, poco más podemos decir al respecto. Deleitaremos nuestros oídos con una excelente banda sonora, con temas muy tranquilos propios de cualquier película de carácter bélico. Los efectos sonoros FX también son de mucha calidad. Las explosiones, disparos, el ruido en el movimiento y el ambiente en general nos ponen en perfecta situación. Las voces digitalizadas, aunque están en inglés, también son de calidad. De todas formas no os preocupéis, afortunadamente todos los textos han sido traducidos de forma correcta y legible.

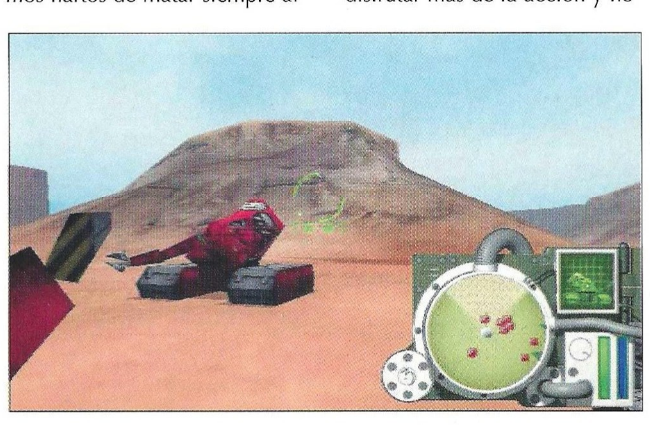
Desde otro punto de vista

Como es lógico en este tipo de juegos, una vez que ya estamos hartos de matar siempre al mismo enemigo necesitamos algo más que nos motive. Consiguiendo el máximo entrenamiento y destreza con la interface utilizada estaremos en perfecta situación para conectarnos con un amigo a través de una red LAN o Internet. El número máximo de jugadores simultáneos en una red LAN es de 4, algo insuficiente para lo que estamos acostumbrados, pero más que suficiente para poder disfrutar al máximo.

Haciendo referencia al título con el que comenzaba el artículo, lo más destacable del juego es su originalidad, con una idea básica muy utilizada: poder observar el combate desde distintos puntos de vista para tener la situación más controlada, lo que nos permite disfrutar más de la acción y no limitarnos exclusivamente a usar el ratón. También es muy destacable tomar el control total sobre la máquina en que estamos dando órdenes y realizar el trabajo sucio por nuestra cuenta. Estoy seguro de que esta idea va a ser el comienzo de una larga lista de juegos que la utilicen o mejoren. Una vez más la compañía americana lo ha vuelto ha conseguir con un gran producto de calidad. Esperaremos a los próximos meses para analizar sus nuevos lanzamientos.

Deberemos hacer el trabajo sucio en más de una ocasión

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com



MACHINES
ACCLAIM
Nº CDS: 2
Nº JUGADORES: 1 - 4
PRECIO: Consultar.

Procesador: Pentium 166
Tarjeta gráfica: SVGA
Memoria RAM: 32 Mb
Disco Duro: 160 Mb

+ El sonido es muy divertido.
− A la larga resulta monótono.

Gráficos	8
Sonido	9
Diversión	8

92

BLOOD 2: NIGHTMARES
Pesadillas sangrientas

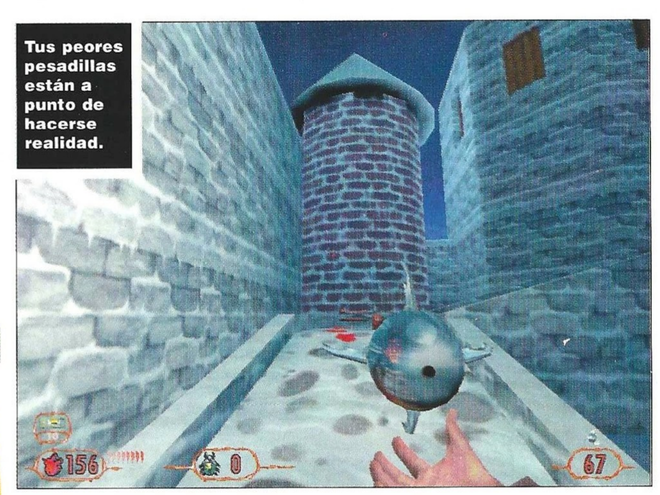


Como si de la mismísima tumba proviniese, este nuevo pack de misiones hace aún más grande este impresionante arcade 3D. Acaba con todos ellos chorreando la menor cantidad de sangre.

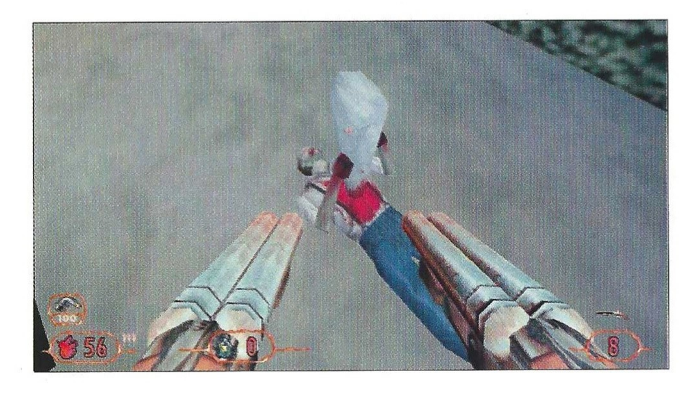
Era lógico que apareciera una actualización para este juego tarde o temprano. Independientemente de la versión que tengamos del juego esta versión lo pondrá todo en orden, actualizándolo hasta los cambios efectuados en febrero de 1999. Comentar a los despistados que es necesario el CD original del juego para poder disfrutar de estas misiones. Una vez instaladas, el menú principal de carga nos permitirá seleccionar entre el juego original y lo recientemente instalado. En una extensa introducción, creada polígonamente en 3D, sacamos la conclusión de que vamos a poder jugar con los cuatro protagonistas de la historia según vayamos avanzando en ella.

Esto ya me suena

Los primeros enemigos que nos encontramos son los monjes pertenecientes a la primera entrega, aunque con un gran lavado de cara. Se ha mejorado el modelado, el rostro, la inteligencia y el movimiento de todos ellos. También el escenario es conocido. Pertenece a una fase del segundo episodio de **Blood I** denominada el laberinto. Pero no está el nivel completo. Se ha mezclado con otro de nuevo diseño para hacerlo mucho más interesante, lo que sin duda alegrará a los fanáticos de esta saga. Después de haber despachado a gran cantidad de monjes nos volveremos a encontrar con los *zombies* y sus hachas. Acabar con ellos no será complicado.



Tus peores pesadillas están a punto de hacerse realidad.



El resto

Respecto al tema gráfico y sonoro estas misiones no ofrecen nada nuevo manteniéndose al mismo gran nivel que el original. Esto resulta lógico pues sólo se añaden niveles y la *engine* del juego no ha sido modificada. Lo que sí se ha solucionado, con el nuevo parche, son los problemas para partidas multijugador, con un mejor soporte para las nuevas aceleradoras gráficas y menor tiempo de carga. Otro aspecto claramente cambiado es la dificultad. En el nivel medio al final de la primera fase aparecen cerca de 10 monstruos que nos harán la vida imposible. Una cosa muy negativa es no haber incluido nuevas armas excepto las disponibles en **Blood I**. En la segunda fase jugaremos con *Gabriella* que tiene como arma principal una espada en vez del cuchillo de *Caleb*. Nada más podemos decir de esta interesante actualización que amplía mucho más las horas de juego para el que es, actualmente, uno de los mejores arcades 3D.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com

BLOOD 2: NIGHTMARES
GT INTERACTIVE
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar

Procesador: **Pentium 166**
Tarjeta gráfica: **SVGA D3D**
Memoria RAM: **32 Mb**
Disco Duro: **150 Mb**

\+ Más niveles = más diversión.
\- Era necesario incluir nuevas armas.

Gráficos	9
Sonido	9
Diversión	9



COMBAT FLIGHT SIMULATOR

Pilota con libro

En esta ocasión le ha llegado la hora de actualizarse a este espléndido simulador de combate aéreo. De la mano de McGraw Hill os presentamos el libro oficial y el disco con la ampliación.

Estoy seguro que los grandes seguidores de la saga **Flight Simulator** estarán de enhorabuena cuando encuentren este producto en su librería habitual. A lo que se suma la acertada decisión de incluir, con este extenso libro, un CD de ampliación de regalo.

El libro

La edición aparecida en nuestro país corresponde a la traducción de la versión original en inglés llamada Microsoft Combat Flight Simulator: Inside Moves. Su autor, **Ben Chiu**, es un piloto titulado y reconocido escritor sobre temas de simulación aérea, autor de una columna mensual en la revista americana de simulación *"Computer Games Strategy Plus"*. También es autor de El libro oficial de Microsoft Fight Simulator 98 y de Técnicas de vuelo instrumental con Microsoft Flight Simulator. Ahora nos presenta una guía completa de advertencias, consejos y estrategias de vuelo. En 10 amplios capítulos se detallan los aspectos técnicos, conocimientos aéreos, maniobras especiales y situaciones de combate real que es necesario conocer. En ningún momento se intenta sustituir al manual original del juego; es un complemento. Si buscamos un tema en concreto y no está en este libro, sin duda aparecerá en el manual original. Tampoco deben asustarse los usuarios novatos, ya que éste es válido tanto para ellos como para los más avispados en el tema de la aviación de combate.

El disco de amplicación

Contiene una amplia selección de *software, shareware* y *freeware* organizado en carpetas. Se incluyen nuevos aviones, misiones, sonidos, utilidades y vídeos para **Combat Flight Simulator** (CFS). También se incluyen escenarios y aviones para FS98. Estos últimos pueden ser convertidos a CFS como enemigos aéreos en combate. Todos los ficheros incluidos se encuentran comprimidos con la utilidad *Winzip*, por lo que deben ser descomprimidos e instalados manualmente por el propio usuario. Las instrucciones de uso están en castellano, pero son insuficientes. Dentro de los ficheros encontraremos archivos de ayuda para la instalación aunque están la gran mayoría en inglés. Algo hasta cierto punto lógico debido a que el CD se entrega conjuntamente con el libro como un regalo de la editorial, no pertenece a la compañía Microsoft. Por tanto este disco no es la ampliación oficial. Aún así merece la pena su compra.

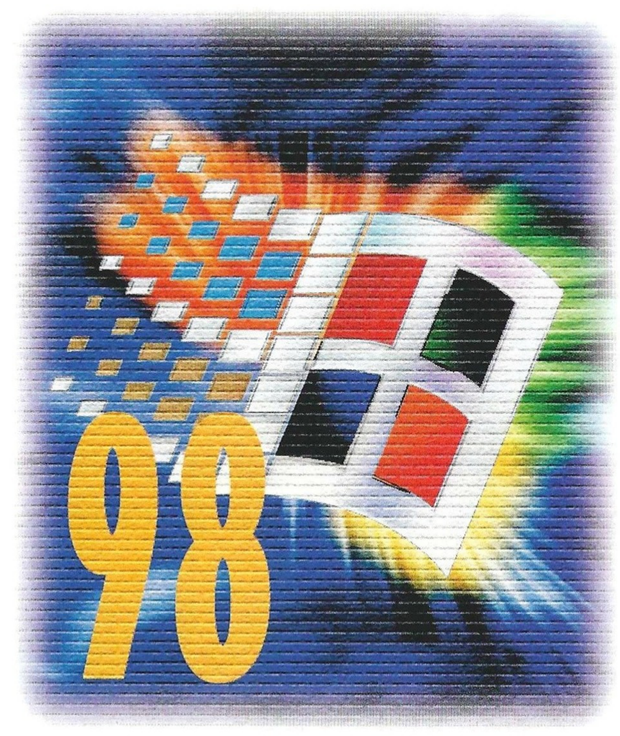
Mariano Terrón
mateto@hotmail.com



JUEGOS MICROSOFT 99 (I)

Lo que está por venir

La segunda mitad de este año se presenta para esta conocida compañía con un enorme catálogo de nuevos productos.



Esta prestigiosa compañía americana ha dado definitivamente el gran salto metiéndose de lleno en el entretenimiento informático.
Ya no sólo se dedican a crear aplicaciones de oficina o sistemas operativos, sino que además nos van a sorprender gratamente con interesantes lanzamientos de primer orden.
El acuerdo con varias compañías creadoras de *software* de ocio ha permitido que todos podamos disfrutar de nuevos títulos de calidad. Deportes, aventura, estrategia, acción o simulación, son algunos de los temas que nos tendrán pendientes en los próximos meses.
Para adelantaros los nuevos juegos haremos dos entregas, así que no os perdías nuestro próximo número.

LO MÁS ESPERADO

Age of Empires II - The Age of Kings

La tan esperada segunda parte estará disponible a principios de verano. Debido a la gran acogida que tuvo la entrega anterior y todos los premios recibidos, los aficionados a este juego estaban deseando esta nueva versión. Incluye nuevas estrategias de combate con un nuevo sistema de inteligencia artificial, para controlar hasta civilizaciones distintas, mapas mucho más extensos, gráficos mejorados y la posibilidad de jugar por Internet o red LAN. Un juego que seguro hará las delicias de todos los usuarios de este excepcional título.

Midtown Madness

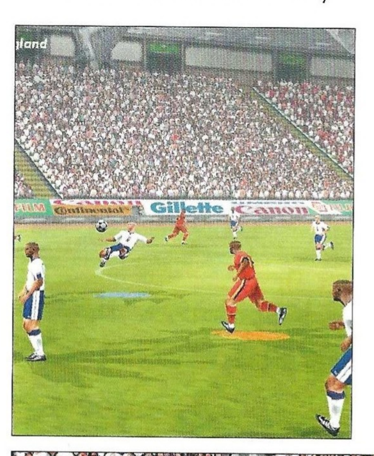
Bajo este nombre se esconde un escandaloso juego de carreras de coches, combinando el desafío de las carreras, la estrategia de la navegación urbana y la libertad de exploración. Podremos conducir 10 coches distintos en carreteras, caminos, y la ciudad "virtual" de Chicago. A parte incluye 5 extensos escenarios de competición. Los gráficos son de gran calidad 3D. La opción multijugador y la velocidad extrema nos harán pasar delante de él muchas horas. Lo mejor para que vosotros mismos podáis ver lo que nos ofrece es observar con detenimiento las imágenes que acompañamos. Realmente es espectacular.



MÁS DEPORTE

World Championship Soccer 2000

Un juego más de fútbol asomará en otoño. Pretende ser una apuesta contra todo lo que se ha programado últimamente, ofreciendo simulación real y una gran intensidad, con excelentes y detallados gráficos. Las espectaculares animaciones de jugadores soportarán hasta una resolución de 1024 x 768. Incluirá varias modalidades de juego: partidos de la Eurocopa, partidos de la Copa del Mundo y clasificaciones. Para ello además de las selecciones mundiales estarán presentes los 64 equipos clasificados en la Eurocopa. Un juego que sin duda dará mucho que hablar.

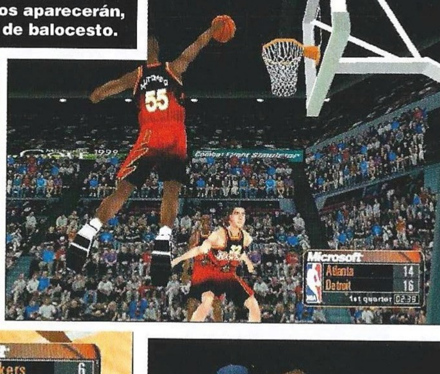




En el mundo del fútbol siguen apareciendo más y más juegos.

NBA Drive 2000

La necesidad de presentar un extenso paquete de juegos deportivos para competir con otras compañías beneficia al usuario final. En esta ocasión este juego de baloncesto, que también aparecerá en otoño, intentará ascender a lo más alto. Están incluidos todos los equipos actuales de la NBA y los estadios con multitud de detalles. Los jugadores han sido modelados y modernizados acercándose lo máximo posible a la realidad, con gestos faciales, características personificadas y estilo de juego. Vive el espectáculo del deporte más famoso de Estados Unidos en la pantalla de tu ordenador.

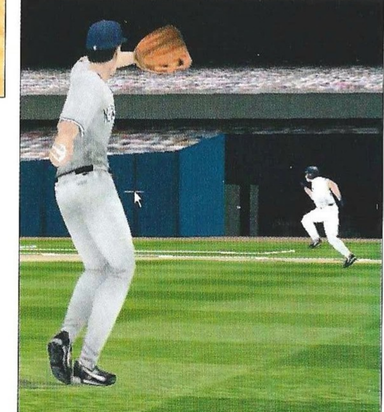


Nuevos simuladores deportivos aparecerán, también de balocesto.



Football

Éste es otro deporte con mucha acogida en EEUU, aunque no tanto en nuestro país. De todas maneras los pocos aficionados estoy seguro de que se alegrarán. Aparecerá en septiembre e incluye gran cantidad de novedades. Movimientos especiales, espectaculares placajes, estrategias extraídas de libros oficiales, comentarios en tiempo real, los 31 equipos que componen la NFL y sus respectivos estadios. Los jugadores han sido creados mediante polígonos en 3D manteniendo el aspecto real de cada uno de ellos. Promete ser espectacular con grandes niveles de adrenalina. Seguro que estáis ansiosos por probarlo.



Baseball 2000

Continuando con la sección deportiva aparecerá en breve la *Major League Baseball* (MLS). Al igual que el resto de simuladores deportivos presentados incluye estadios reales en 3D, los equipos con sus características especiales y jugadores reales. En esta ocasión se ha utilizado la técnica de captura de movimientos llevándola hasta el ordenador. Nos podremos recrear jugando toda la temporada hasta llegar, si jugamos bien, hasta las conocidas series mundiales de béisbol. Para hacerlo más sencillo se han simplificado los controles. Los movimientos y la atmósfera deportiva nos transportarán de lleno al lugar del *pitcher*.



Aunque en nuestro país no tenga muchos seguidores os interesará.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com



ESCÁNERS

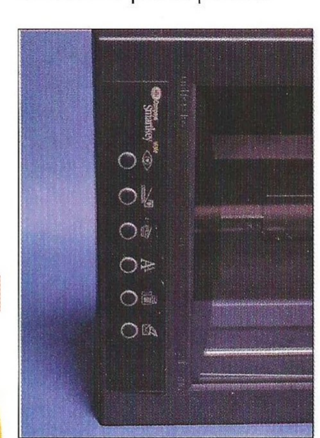
Del papel a la pantalla



El sueño de todo usuario informático siempre ha sido poder modificar todo tipo de documentos e imágenes en la pantalla del ordenador, pero el gran problema con el que se encontraba era el alto precio que debía pagar.
Actualmente este escollo ha sido superado porque este producto ya es asequible a casi cualquier bolsillo, manteniendo en todo momento la relación calidad-precio. El funcionamiento de este dispositivo es muy sencillo. Está basado en los mismos materiales que utilizan las fotocopiadoras realizando una fotografía de lo que situemos en el cristal, para convirtirlo, con una tarjeta especial, en ceros y unos para que el ordenador lo entienda. Es lo que conocemos habitualmente como digitalización. Como por arte de magia la imagen adquirida aparecerá en la pantalla y en ese preciso instante podremos hacer con ella todas las modificaciones que queramos. También existe la posibilidad de digitalizar cualquier texto para, posteriormente, con un programa especial de reconocimiento óptico de caracteres, convertirlo en un documento que reconozca cualquier procesador de textos. Hoy existen en el mercado gran variedad de modelos con diferentes tipos de conexión, precio y características técnicas que es lo que vamos a describir detalladamente en las siguientes líneas.

SMARTKEY 9636P

Lo primero que nos sorprenderá al desembalarlo es su aparente sencillez. Cuenta con 6 botones en la parte frontal con los que podemos realizar todas las funciones disponibles: previsualizar, digitalizar, función copia, OCR, fax y correo electrónico, aunque estas dos últimas funciones no tienen mucho sentido. Para conectarlo utiliza el puerto paralelo (EPP), con lo que tendremos que intercalarlo entre la impresora y el ordenador para poder utilizarlo. Esto que en principio beneficia su conexión nos enfrenta con un serio problema: la velocidad. En las distintas pruebas que hemos realizado ha sido extremadamente lento. Para hacernos una pequeña idea tarda cerca de 30 segundos en previsualizar una imagen y más de 2 minutos en digitalizarla. Es compatible **Twain** y cuenta con una resolución óptica máxima que alcanza los 600 x 1200ppp y una resolución interpolada de 9600 x 9600ppp con una profundidad de color de 36bits utilizando un sensor de profundidad C.C.D. Más de uno podrá pensar que la resolución es escasa, pero para el uso básico que se le va a dar es más que suficiente. Es más, si queremos imprimirlo necesitaremos al menos una impresora del mismo nivel, de lo contrario de poco servirá tanta resolución. Si no queremos demasiada complicación técnica y no tenemos mucha prisa es aconsejable. Se incluye *Photo Plus 4.0* y *Textbridge*.





SMARTKEY 9636P
COMPEYE
PRECIO: Consultar.

Procesador: Pentium 100
Interface: 3 Puerto paralelo (EPP)
Memoria RAM: 32 Mb
Disco Duro: 150 Mb

Prestaciones	6
Instalación	8
Velocidad	4
Resolución	6
Software	7

59



PRIMAX ONE TOUCH 5300

Del conocido fabricante *Primax* aparece este nuevo producto dentro de su amplia gama. Al igual que sus competidores utiliza el mismo eslogan "One Touch", que permite digitalizar directamente con una sola pulsación. En la parte frontal destacan 4 botones para digitalizar, copiar, enviar un fax y el último configurable. La manera de comunicación con el PC es mediante puerto paralelo con un cable proporcionado por el fabricante. En este aspecto nos ha sorprendido gratamente la velocidad conseguida tanto a la hora de previsualizar como de digitalizar. Si bien no es comparable a uno con soporte SCSI, es bastante rápido comparándolo con los anteriores productos presentados por *Primax*. Su instalación es muy sencilla y fácil con el *software* incluido: *Visioneer Paperport* y *MGI PhotoSuite*. Suficiente para empezar a trabajar de inmediato. Su resolución óptica es de 300 x 600ppp y la resolución interpolada de 2400 x 2400ppp con una profundidad de color de 36bits. Es compatible con el estándar de intercambio de datos **Twain**, incluyéndose en el CD los *drivers* correspondientes.



Escáner OneTouch de Primax, Versión 1.4

Escáner: OneTouch 5300 de Primax, EPP Puerto
300 x 600 ppp a 36 bits por píxel.

Visioneer Inc. (c) 1998 — Aceptar

En las distintas pruebas que se han realizado destaca su facilidad de manejo, digitalización a excelente velocidad y perfecta compatibilidad con el *software* incluido. Como punto negativo destaca la no inclusión del botón de ON/OFF.
Es muy recomendable para los usuarios que demandan velocidad sin tener por ello que instalar una nueva tarjeta en el PC. Tiene garantía de 2 años.



ONE TOUCH 5300
PRIMAX
PRECIO: Consultar.

Procesador: Pentium 100
Interface: 3 Puerto paralelo (EPP)
Memoria RAM: 32 Mb
Disco Duro: 25 Mb

Prestaciones	7
Instalación	8
Velocidad	8
Resolución	7
Software	8

80

IBM IDEASSAN

La conocida marca *IBM* también se aventura en el mundo digital con un producto de gama media y de parecidas características a las de sus competidores, en concreto del fabricante *Compeye*.
Incluye un panel de control, el programa de reconocimiento de texto *TextBridge* y *PhotoStudio*. También utiliza el puerto paralelo para conectarlo al PC a través de la impresora. En este caso la tarjeta interface para la transmisión de datos es mucho mejor que la de sus competidores.
Aunque no alcanza la excelente velocidad conseguida por *Primax* sí que supera en demasía al *Smartkey*. Por lo tanto podemos decir que la velocidad adquirida es suficiente para no llegar a desesperarnos.
Contamos con seis botones configurables en la parte frontal que realizan las siguientes funciones: previsualización de la imagen, digitalización, OCR, copia, fax e E-mail.
La máxima resolución interpolada que consigue es 9600 x 9600ppp y la óptica de 600 x 1200ppp, también con una profundidad interna de color de 36 bits. Como el resto es compatible con la normativa **Twain**.



En las distintas pruebas realizadas no hemos encontrado ningún problema grave.
La calidad de digitalización ofrecida es correcta, si bien en algunos casos necesitaremos ajustar los niveles de color y brillo para conseguir el resultado esperado.
Aunque las comparaciones siempre son odiosas en este caso en concreto debemos realizarlas. Como ya ha quedado claro este dispositivo y el de *Compeye* están cortados por el mismo patrón. Éste a su favor cuenta con una garantía de 2 años y una marca de prestigio. Ahora la pelota está encima del tejado del usuario.

IDEASCAN
IBM
PRECIO: Consultar.

Procesador: Pentium 100
Interface: 3 Puerto paralelo (EPP)
Memoria RAM: 32 Mb
Disco Duro: 100 Mb

Prestaciones	7
Instalación	8
Velocidad	7
Resolución	7
Software	6

72

MAXI SCAN A4 DELUXE

La empresa francesa *Guillemot* presenta este interesante dispositivo de segunda generación dentro de su amplia gama denominada MAXI. Por regla general este tipo de productos se caracteriza por su precio económico y buena calidad.

Interface SCSI

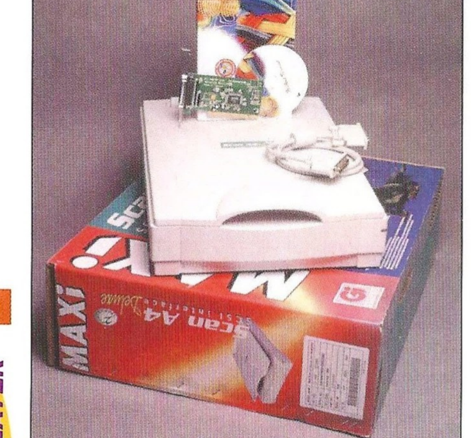
De todos los escáneres comentados en este artículo éste es el único que utiliza un *interface* SCSI para la transmisión de datos al PC. Para llevar a cabo esta tarea es necesaria una tarjeta adicional que está incluida en el paquete. Por lo tanto una vez que se compruebe todo el contenido de la caja lo primero que deberemos hacer será instalarla en una ranura PCI libre.

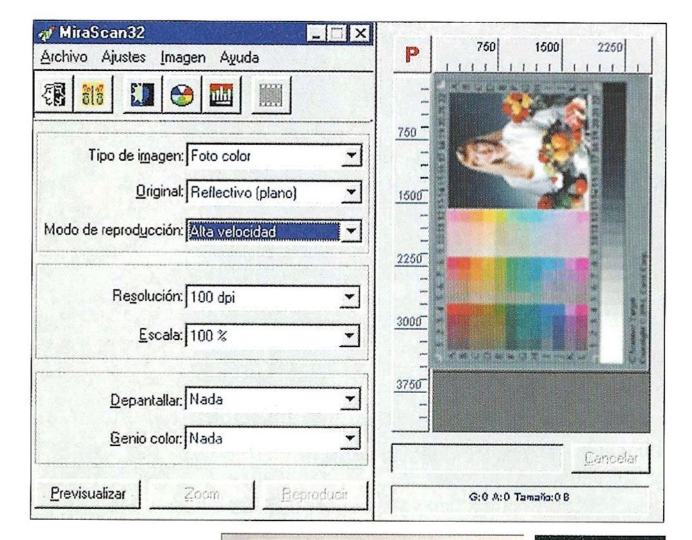


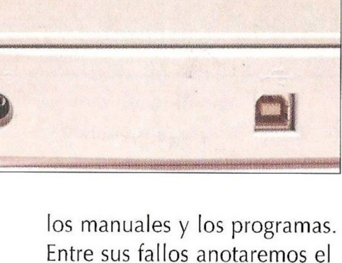
Si ya poseemos una tarjeta compatible SCSI puede dar problemas con la nueva. Una vez realizada la instalación en la PCI ajustaremos el identificador de destino del puerto SCSI y habremos terminado con la conexión *hardware*. Hay que tener en cuenta que casi siempre la instalación de un dispositivo con este interface es mucho más complicada que en otras. Pero también tiene sus ventajas, ya que actualmente la transferencia por ese tipo de BUS es la más rápida, con lo que ganaremos en velocidad. Si deseamos conectar un dispositivo más a la cadena SCSI, está previsto pues lo podemos hacer con el conector adicional que posee el escáner en la parte trasera.

Explorando

En lo referente a su resolución es igual que el resto. Ofreciendo una resolución óptica de 600 x 1200ppp y una resolución interpolada de 9600 x 9600ppp con una profundidad máxima de color de 36 bits totalmente compatible con el estándar **Twain**. Como ya se ha comentado anteriormente su principal virtud es la velocidad gracias al puerto SCSI.







La gran velocidad y la calidad ante todo.

Aunque también es cierto que no ha conseguido desbancar totalmente al de la marca AGFA en este aspecto. Donde no ha fallado ha sido en la calidad de imagen. Todos los tests que hemos realizado han sido satisfactorios, alcanzado un excelente notable alto.

Donde no hay originalidad ni decisión propia de empresa es en lo referente al *software*. Es cierto que cuando se incluyen unos programas de renombre se encarece el precio final del producto, pero en esta ocasión, una vez más, nos encontramos con *TextBridge* y *Photo Plus*. Con esto no quiero decir que sean malos, ni mucho menos, lo que ocurre es que este tipo de empresas grandes deberían hacer un pequeño esfuerzo ofreciendo algo mejor y distinto a lo que ofrecen los demás.

Conclusión final

Como ya comentaba al comienzo del artículo dos son sus principales características: el precio y la calidad, aunque a esto deberíamos unirle la excelente velocidad en la exploración de las imágenes. También cabe destacar la traducción a nuestro idioma de los manuales y los programas. Entre sus fallos anotaremos el escaso *software* entregado ya que una mejora en este aspecto, sin duda, sería muy de agradecer.

Un producto muy recomendable para aquellos que no dispongan de conector USB y requieran una excelente velocidad de transferencia.

SCAN A4 DELUXE
GUILLEMOT
PRECIO: Consultar.

Procesador: Pentium 75
Interfaz: SCSI con tarjeta incluida.
Memoria RAM: 32 Mb
Disco Duro: 35 Mb

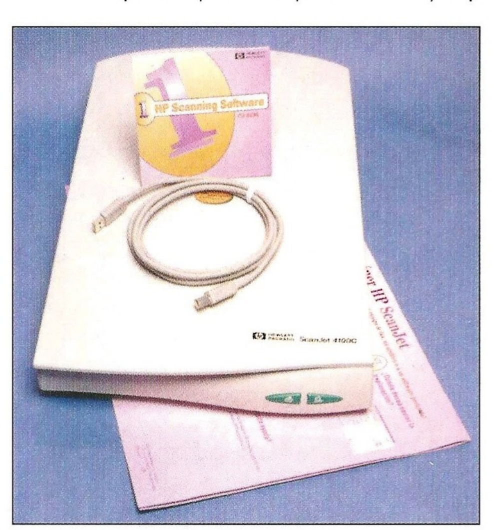
Prestaciones	8
Instalación	7
Velocidad	9
Resolución	8
Software	6

85



HP 4100C

Es sin duda la marca líder por excelencia en este campo. Cuenta con muchos años de experiencia a sus espaldas que le sirven para ofrecer a los usuarios las mejores prestaciones posibles, aunque haya que desembolsar mayor cantidad de dinero para adquirirlo. La princi-



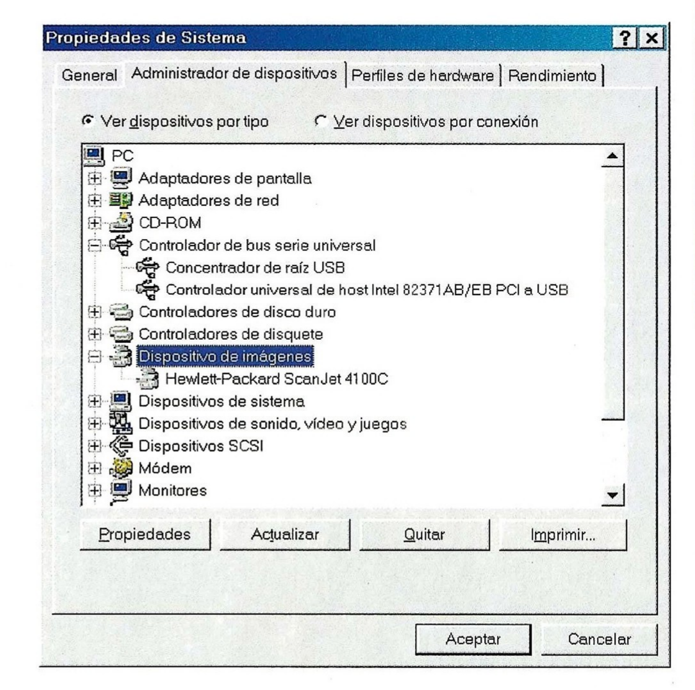
pal característica de este nuevo producto es la conexión con el PC mediante el conector USB.

¡Por fin USB¡

La nueva tecnología USB que se nos vendió a todo trapo con la aparición de los Pentium II por fin va siendo utilizada por gran cantidad de fabricantes. A grandes rasgos lo que permite es una conexión más fácil y fiable, que hace realidad el viejo concepto de "Plug and Play". Para hacernos una pequeña idea, en el momento en que lo conectamos al PC automáticamente el dispositivo será detectado y configurado con ayuda del *software* específico. A partir de ese momento no deberemos hacer nada más. Evidentemente la instalación es muy sencilla. Sin embargo debido a que cada día más usuarios poseerán muchos dispositivos de este tipo, éste en concreto carece de un conector de entrada USB para continuar la cadena y no limitarnos a tener conectados únicamente 2 dispositivos al PC. Es cierto que también existen en el mercado diversos periféricos repartidores de USB para varios dispositivos, pero esto acarreará un desembolso extra que no deberíamos realizar.

Digitalizando

En nuestra opinión externamente carece de algunos aspectos muy importantes. Por ejemplo, no tiene un indicador luminoso para saber si está apagado o encendido, al igual que tampoco cuenta con el correspondiente botón on/off. En la parte frontal se sitúan dos botones de color verde, uno para explorar y el otro para realizar una copia. La resolución óptica es variable desde 300ppp hasta 1200ppp con una profundidad de color de 30 bits. La velocidad de transmisión de datos es muy rápida gracias al ya citado conector USB, ahorrándonos el tener que instalar una tarjeta adicional en el interior del PC.



El *software* incluido es original del fabricante. Al igual que en los anteriores productos se basa en un único programa de exploración de imágenes totalmente compatible **Twain**, abierto automáticamente bajo la demanda de cualquier programa de retoque fotográfico o reconocimiento de texto. También tiene un programa adicional para utilizarlo como fotocopiadora. Muchas y diversas han sido las pruebas que hemos realizado saliendo de todas ellas airoso. Gracias a que el *software* de exploración es muy completo y compatible con los programas que tengamos instalados, no tendremos ningún problema para utilizarlo. Muchos son los factores que se ponen de su parte para optar por su compra. Si hemos adquirido recientemente un nuevo ordenador y tenemos en mente expandirlo con un periférico interesante ésta es la mejor elección.

Con HP 4100 no tendrás problemas de instalación gracias al USB.

Utilidad HP ScanJet Copy
Archivo Ayuda
Original: Texto o dibujo / Texto con imágenes / Fotografía individual / Copia en color
Copias: 28
Copiar
Reducir - Aumentar: Escala a tamaño del original / Copiar bordes / Especial
100%
Calidad de la copia: Mejor / Normal / Rápida
Borrar
Oscurecer - Aclarar
HP DeskJet 895C Series Printer
Configuración de impresión
Ayuda

HP 4100C

HP

PRECIO: Consultar.

***Procesador:* Pentium 100**

***Interfaz:* Universal Serial Bus (USB)**

***Memoria RAM:* 32 Mb**

***Disco Duro:* 45 Mb**

Prestaciones	9
Instalación	8
Velocidad	9
Resolución	8
Software	8

90

AGFA SNAPSCAN 1212U

La prestigiosa marca *Agfa* también se adentra en el mercado de la digitalización de imágenes con un producto de gama media-alta.
Por regla general todos los productos que presenta esta compañía poseen una excelente calidad. De todas maneras, siempre es difícil competir con grandes marcas contrastadas, pero en esta ocasión se ha conseguido gracias a todo lo que se acompaña en general.

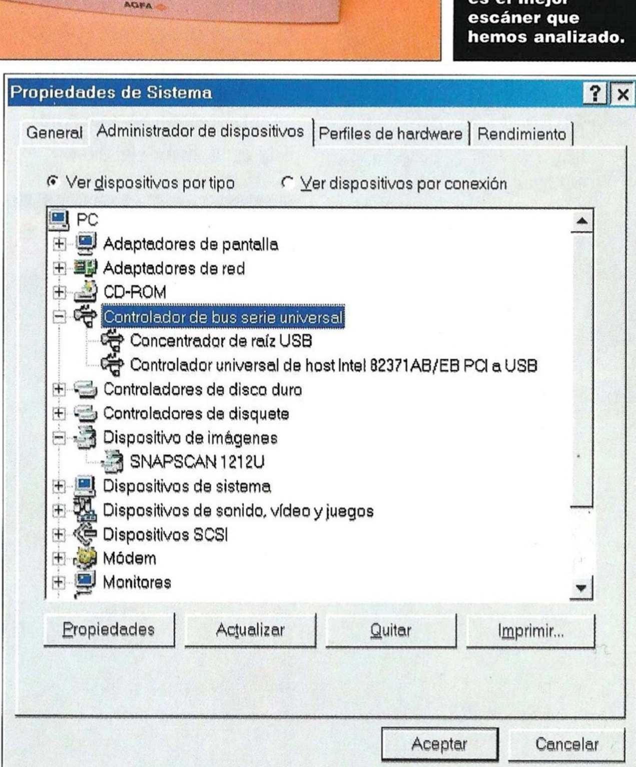


Paquete completo

A diferencia del resto, no incorpora ningún botón en la parte frontal desde el cual poder realizar cualquier acción. Esto, desde mi punto de vista, lo hace un producto mucho más profesional. Por lo tanto en su parte frontal sólo hay una luz indicadora de encendido y un botón que servirá para pasar a modo reposo. Debido a esto último no incluye botón On/Off, ya que al utilizar conexión mediante USB el ordenador se encarga automáticamente de encenderlo cuando sea necesario. Uno de los aspectos que más nos ha sorprendido han sido los manuales. Este es un apartado que normalmente no se tiene muy en cuenta al evaluar cualquier tipo de producto. Además los manuales que se acompañan son varios, es decir, a parte de la clásica guía de referencia e instalación nos encontramos con otros dos más, que nos enseñarán las mejores técnicas para el uso adecuado de nuestro escáner, la tecnología del color y el uso en conjunto del ordenador, impresora y escáner para que el trabajo final sea el mejor.
Pero no debemos olvidarnos del *software*, ya que se incluyen dos CD's con una amplia colección de programas entre los que destaca *PhotoExpress*. Todos estos aspectos dicen mucho a favor del conjunto en general.



Sin ninguna duda es el mejor escáner que hemos analizado.



Muy rápido

Como ya hemos comentado anteriormente utilizada el puerto USB para su comunicación. Debido a esto y a la novísima tecnología que utiliza es el más rápido de todos. Para llegar a esta conclusión ha pasado por muchas más pruebas que el resto, situando el listón muy alto. Hemos calculado que una imagen A4 con una resolución óptica de 600ppp tarda en transferir los datos al PC 32 segundos, sin contar la previsualización que ronda los 8 segundos.
En lo referente a los apartados técnicos no destaca en nada manteniéndose a la altura del resto. Su resolución óptica es de 600 x 1200ppp y la interpolada de 9600 x 9600ppp con una profundidad de color de 36 bits y compatibilidad **Twain**. Además, la instalación nos ha resultado extremadamente sencilla, con la detección automática y la posterior instalación de los *drivers*.

Conclusión

El adjetivo ideal para este producto es "perfecto". Pocas compañías son conscientes de que no basta con presentar un gran producto de excelentes capacidades, sino que además es muy importante acompañarlo con documentación y programas de calidad, para que el usuario final no necesite de manera externa absolutamente nada para funcionar con él de inmediato. Una vez más la compañía *Agfa* ha vuelto ha conseguirlo.





GT-7000 USB

Hace ya algún tiempo que la compañía *Epson*, puntera en el mercado de las impresoras, tomó la difícil decisión de adentrarse también en el mundo de la digitalización de imágenes.
La apuesta le ha salido bien. Actualmente ha presentado este nuevo modelo que posee características muy interesantes a parte de utilizar la nueva tecnología de conexión al PC, el sistema USB.

Marca de calidad

Esta marca reconocida por todo el mundo, siempre viene acompañada por una garantía de calidad.
En la parte frontal del escáner nos encontramos únicamente con dos botones. Uno de ellos sirve para apagarlo y encenderlo, ausente en otros productos, y el otro denominado *Start Button*, consiste en un botón que al pulsarlo activa un monitor de eventos en el PC que abre la aplicación que queramos utilizar.
Con esta función los usuarios más inexpertos podrán utilizarlo de forma rápida y cómoda sin necesidad de complicarse la vida modificando engorrosas configuraciones, aunque también existe la posibilidad de calibración de color y configuraciones más complicadas para los usuarios más exigentes. Entre sus características destacan la resolución óptica de 600 x 1.200ppp, aunque cuando se exploran transparencias, y gracias a la tecnología *Micro Step Drive,* su resolución es de 600 x 2.400ppp, llegando en ambos casos por interpolación hasta 9.600 x 9.600ppp.
También destaca la alta velocidad y calidad en la exploración de imágenes gracias a la captura en 36 bits por pixel, gestionando 68.719 millones de colores. Para comunicarse con el PC utiliza una interface USB totalmente compatible, aunque también existe en el mercado una versión SCSI-2 de iguales características a ésta, cambiando únicamente la conexión. Al igual que el resto de escáneres es totalmente compatible **Twain**, instalando el *driver* correspondiente para su utilización.
También destaca el *software* que se acompaña. A la vez que incluye el *Textbrigde* que incorporan todos los fabricantes, destaca la inclusión de *Adobe Photodeluxe* en su versión completa en 2 CD's, uno para la versión MAC y otro para PC. En las pruebas realizadas tanto la velocidad de exploración como su posterior calidad de imagen nos han parecido muy buenas.



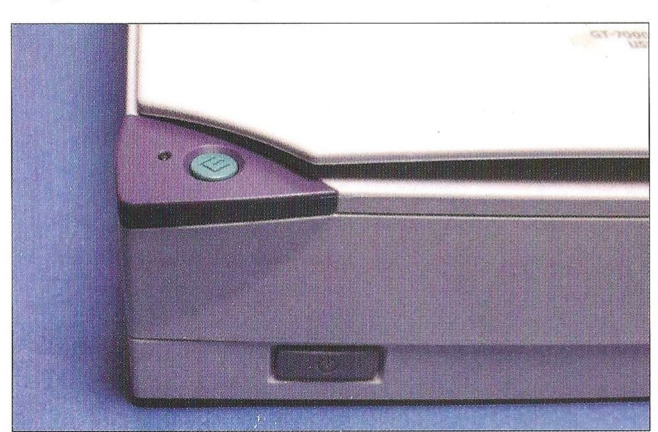


El dispositivo USB permite aumentar las tasas de transferencia.

Conclusión final

Lo que hemos observado es la perfecta comunión entre una impresora *Epson* y este escáner. Por ejemplo, si exploramos una imagen a 1.200ppp ajustando posteriormente los diferentes niveles de color, brillo y contraste que sean necesarios, reducimos la resolución a la mitad y la imprimimos a 720ppp, la calidad ofrecida sorprenderá a más de uno.
También debemos hacer especial mención al esfuerzo realizado por este fabricante en la inclusión de programas de calidad, sin la necesidad de que al mismo tiempo que adquirimos un escáner también tengamos que desembolsar más dinero en la compra de un programa para retoque fotográfico, eso que nos ahorramos.
Para finalizar, al igual que ocurre con las impresoras, el escáner tiene una garantía de 1 año directamente del fabricante.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com



GT-7000 USB
EPSON
PRECIO: Consultar.

Procesador: **Pentium 100**
Interface: **Universal Serius Bus (USB)**
Memoria RAM: **32 Mb**
Disco Duro: **65 Mb**

Prestaciones	9
Instalación	8
Velocidad	9
Resolución	8
Software	10

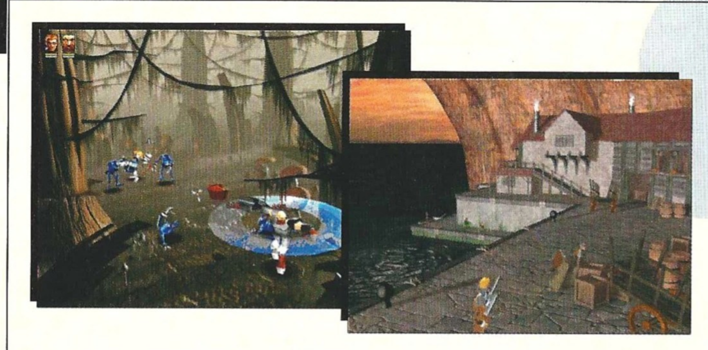
92



HIT PARADE

1 Silver





Este juego, mezcla de aventura y rol está pegando muy fuerte. Gracias a vuestras postales seleccionándolo ha llegado a nuestro número 1. Os lo recomendamos especialmente por el sonido, es genial.

2 Rogue Squadron

▼



Ante la nueva aparición de una nueva entrega de esta fantástica saga, Rogue baja un puesto situándose en la segunda posición.

3 Blood 2

=



Sangre y más sangre. Con sus nuevas misiones tendremos mucha más diversión. Hay un análisis de ellas en la revista.

4 Resident Evil 2

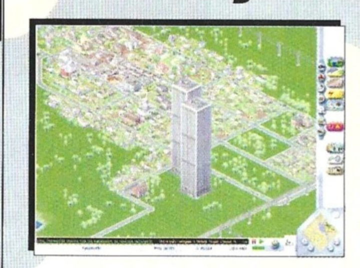
=



No os dejéis morder por un zombie o terminaréis la partida. Los textos en castellano hacen mucho más fácil su comprensión.

5 Sim City 3000





Construye tu ciudad y administra todo lo que se encuentra en ella. De esta forma crearás un imperio indestructible.

Los más vendidos

A continuación os mostramos los diez programas para los PC's más vendidos en la cadena de tiendas Centro Mail:

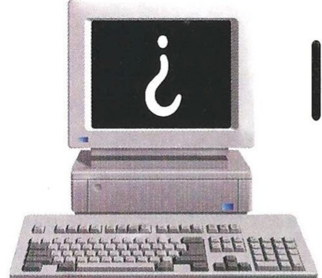
1. PC FUTBOL 7.0
2. SIM CITY 3000
3. BALDUR'S GATE
4. SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP
5. STARCRAFT: BROOD WAR EXP. SET (ING)
6. RAINBOW SIX
7. APACHE-HAVOC
8. BLADE RUNNER
9. F/A-18 FUERZAS ARMADAS ESPAÑOLAS
10. WORMS ARMAGEDDON

Ganadores nº 46

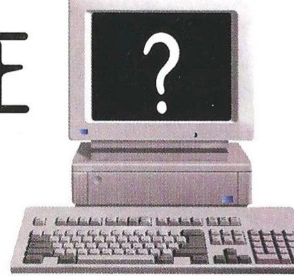
LOLA RAMÍREZ (VALENCIA)
ANTONIO J. DEL MORAL (MADRID)
CARLOS MORENO (SEVILLA)
ÓSCAR PRIETO (MADRID)
CÁNDIDO GÓMEZ (BARCELONA)

Súmate Hit Parade

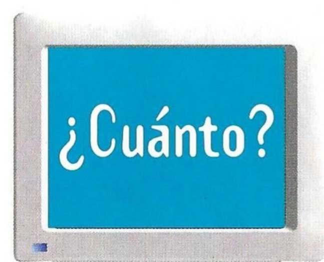
Participa en nuestro Hit Parade con una postal indicando tus tres juegos favoritos...
PC PLAYER -Hit Parade-
C. Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)



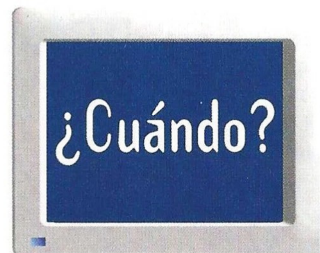
INTERNET ASEQUIBLE

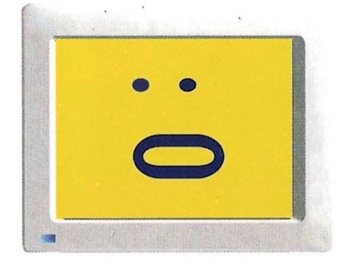












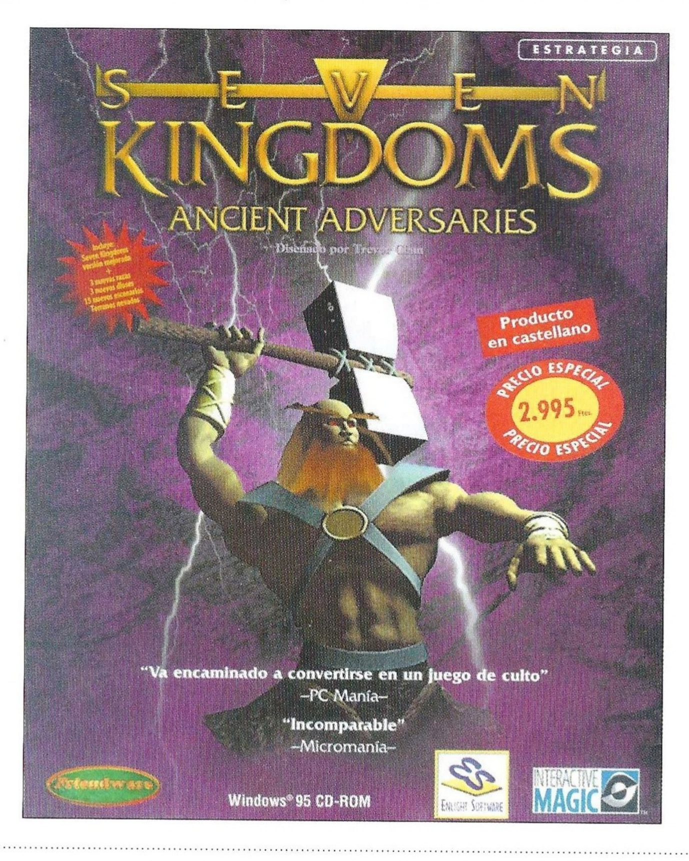
Seven Kingdoms: Ancient Adversaries

DISTRIBUIDOR: Friendware

PRECIO: 2.995 ptas.

VALORACIÓN 90

Este juego que ya tuvo un enorme éxito en 1998 aparece ahora en el formato económico. Para los que no lo conozcáis os contaremos de qué va, y para los que ya lo conozcáis os lo recordaremos.
Seven Kingdoms recibe su nombre de los siete reinos, con siete pueblos y siete dioses diferentes que encontraréis en él. Unos reinos que debían unirse para luchar y ganar a los monstruosos Fryhtans, pero las luchas y divisiones entre ellos lo han hecho imposible, a menos que tú consigas liderarlos hacia la gloria, unificándolos por el comercio, la diplomacia, el espionaje o la conquista. Sin embargo, en esta nueva versión mejorada podrás elegir entre 10 reinos distintos, se han añadido 3 nuevas razas y 3 nuevos dioses: el egipcio Isis, el zulú uNkulunkulu y el indio Djini. Llévalos hasta la gloria por 15 escenarios diferentes con tres tipos de terreno, con opciones personalizadas para establecer los objetivos y el estilo de juego. Además dispondrás de la opción multijugador para 7 jugadores por módem o red local.
Si eres un amante de la mejor estrategia en tiempo real no te puedes perder este juego, pero para ello necesitarás un Pentium 90 o superior, Windows 95/98, CD-ROM, 45 Mb libres en el disco duro y 16 Mb de RAM, además de una tarjeta de vídeo que soporte 800 x 600 x 256 colores.



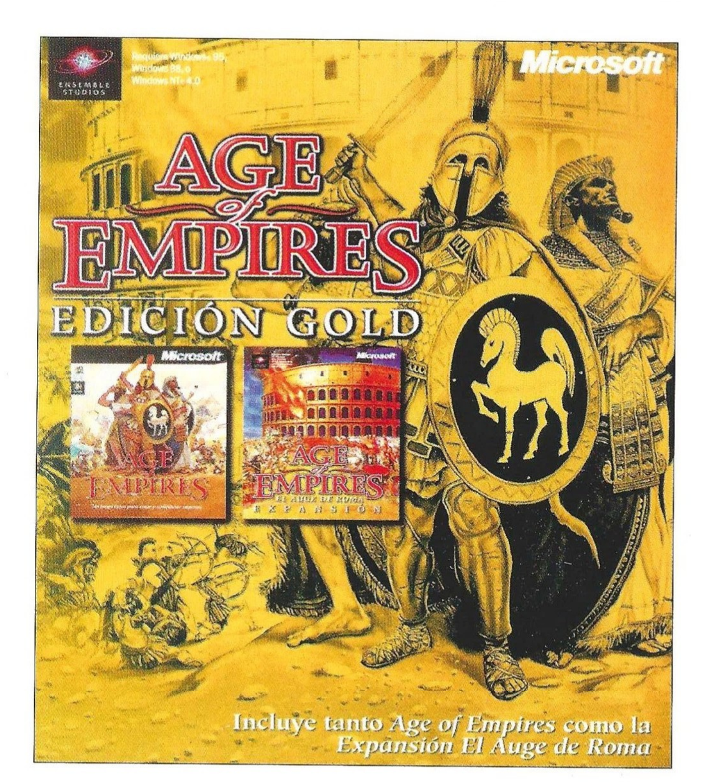
Age Of Empires Edición Gold

DISTRIBUIDOR: Microsoft

PRECIO: 6.990 ptas.

VALORACIÓN 85

Desde el mes de abril está disponible la edición Gold de este juego de estrategia en tiempo real, incluyendo su CD de expansión denominado **El auge de Roma**. Con este paquete disfrutaremos de las batallas y exploración de **Age of Empires** además de 4 nuevas civilizaciones, con sus unidades propias y sus campañas históricas.
Con este juego podremos elegir entre doce tribus distintas, evolucionando a lo largo de 10.000 años desde la Edad de Piedra a la de Hierro, con una evolución en todos los sentidos, también en el armamento, las unidades militares y las construcciones. Además, con el editor de escenarios podremos diseñar nuestra propia campaña y nuestro escenario de juego.
Pero desde *Microsoft* no se han quedado aquí, sino que en el mismo paquete nos han incluido su actualización, que además de incluir 4 nuevas civilizaciones, llegando a las 16, también contaremos con árboles tecnológicos exclusivos y con puntos fuertes y débiles claramente definidos.
Entre las campañas históricas destaca la de Cesar Augusto frente a Cleopatra y Marco Antonio, o los elefantes de Aníbal atravesando los Alpes. Todo ello con nuevos mapas y la posibilidad de ampliar cualquiera de ellos.
Ambos necesitan un Pentium 120 o superior, el sistema operativo Windows 95/98 y 16 MB de RAM/CD-ROM, además de una tarjeta de sonido con altavoces o auriculares.



Afortunadamente también contaremos con la opción multijugador por módem, Internet o Red. Si bien, y pese a ser un paquete doble, lo consideramos un poquito caro.

INTERNET

PACOHONTAS ISLAND

http://www.geocities.com/nashville/2954/

Navegando por la Red nos hemos topado con una de las mejores Webs en castellano de la saga Monkey Island. Su cuidado diseño y abundante contenido son dos de los aspectos para tenerla en cuenta.

La saga **Monkey Island** es una de las que mayor número de incondicionales ha conseguido reunir. La factoría *Lucas*, famosa por la gran cantidad de aventuras gráficas que produce, fue la encargada de lanzarla al mercado a finales de los ochenta. La primera parte, *The Secret Of Monkey Island* no era ninguna maravilla técnica, pero sus personajes y diálogos consiguieron cautivar hasta al más reacio a este tipo de juegos. Con el tiempo se puso a la venta una versión mejorada que contaba con gráficos a 256 colores y sonido mejorado. Tras su tremendo éxito, y como no podía ser de otra forma la gente de *Lucas* se lanzó y pudimos disfrutar de una segunda parte, *LeChuck's Revenge*, similar en su diseño a la primera parte y en la que el pirata LeChuck volvía a hacer de las suyas. Sin embargo, y a pesar de la tremenda calidad de este producto, no llegó a conseguir el carisma de la primera aventura. Me imagino que sería por aquello del buen sabor de boca que dejó *The Secret Of Monkey Island* porque, a mi parecer, era igual o mejor que éste. Y por último, la más reciente aventura de la saga, *The Course Of The Monkey Island*. Con este título se quiso dar un lavado de cara a la serie y se optó por cambiar los típicos *bitmaps* por unos espectaculares gráficos al más estilo cartoon. De nuevo el gran sentido del humor con el que se dotó a la historia y los personajes fue la carta de presentación de la nueva aventura.



A través de esta página también accederás a las novedades de *Lucas*.

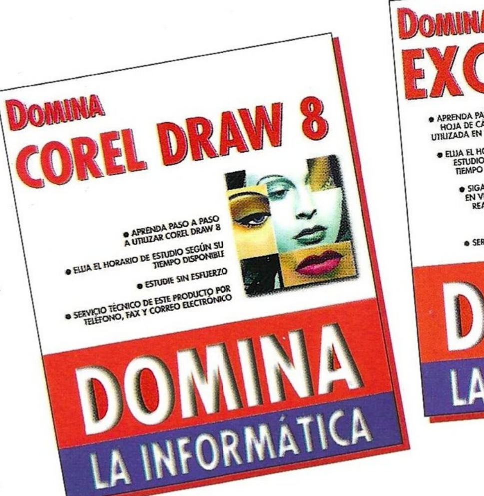
Una enciclopedia

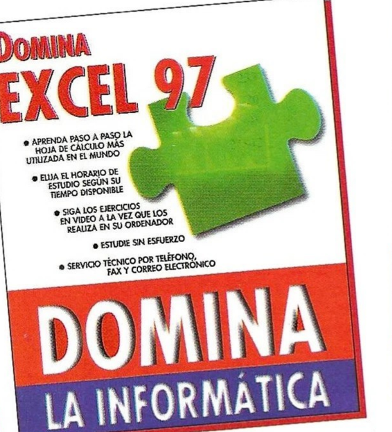
Como comentaba al comienzo del artículo, el contenido de esta Web es uno de los aspectos a destacar de ella. Hay multitud de secciones a cual más interesante. La información está organizada por aventuras, es decir, hay un enlace con el nombre de cada una en la que encontraremos información de lo más interesante. Destacamos alguna de ellas: **La guía de personajes** en la que se nos explica de una forma resumida el papel que tiene cada uno de ellos en el desarrollo de las diferentes partes. **Curiosidades** es sin lugar a dudas la más llamativa de todas ellas ya que, como su propio nombre indica, en ella encontraremos gran cantidad de datos curiosos sobre la saga. Sabremos de dónde procede el nombre de Guybrush Threepwood, se nos contarán algunos trucos para encontrar sorpresas y referencias a otros juegos de *Lucas*. Como no podía ser de otra forma encontraremos la solución a las aventuras de nuestro pirata favorito y una sección muy atractiva desde la que podremos descargar ficheros Midi o Mp3 con temas musicales de la saga. Esto no es todo, todos los aficionados a la serie **Monkey Island** tendrán acceso a muchas más cosas en esta fabulosa Web. Os aconsejamos que no os la perdáis.

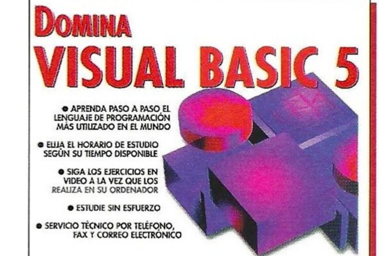
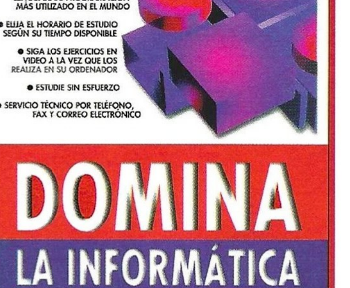
La oferta de Curiosidades no tiene ningún límite

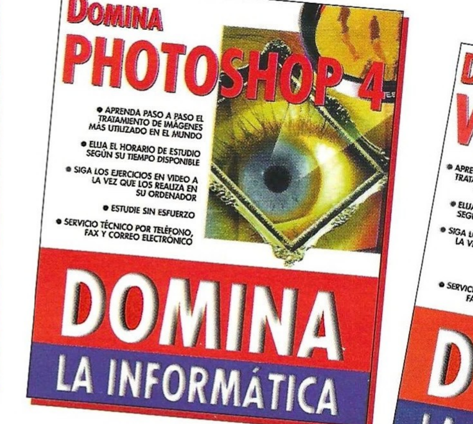


Manuel Sánchez
bradock@mad.servicom.es





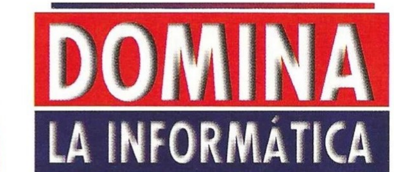
DOMINA
WORD 97
• APRENDA PASO A PASO EL TRATAMIENTO DE TEXTOS MÁS UTILIZADO EN EL MUNDO
• ELIJA EL HORARIO DE ESTUDIO SEGÚN SU TIEMPO DISPONIBLE
• SIGA LOS EJERCICIOS EN VIDEO A LA VEZ QUE LOS REALIZA EN SU ORDENADOR
• ESTUDIE SIN ESFUERZO
• SERVICIO TÉCNICO POR TELÉFONO, FAX Y CORREO ELECTRÓNICO
DOMINA
LA INFORMÁTICA



DOMINA
INTERNET 98
• APRENDA PASO A PASO A UTILIZAR INTERNET
• ELIJA EL HORARIO DE ESTUDIO SEGÚN SU TIEMPO DISPONIBLE
• ESTUDIE SIN ESFUERZO
• SERVICIO TÉCNICO DE ESTE PRODUCTO POR TELÉFONO, FAX Y CORREO ELECTRÓNICO
Incluye conexión a Internet
DOMINA
LA INFORMÁTICA



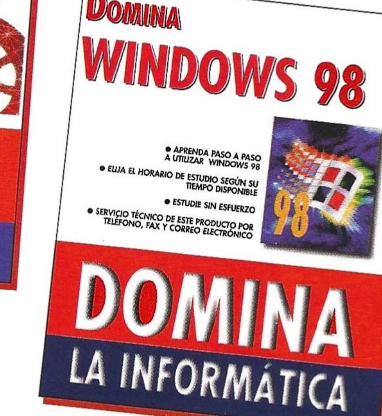
GRACIAS A





C/ Aragoneses, 7
28108 Pol. Ind. Alcobendas (MADRID)
Tel.: 91 661 42 11* Fax: 91 661 43 86
http://www.abetoed.es



Rio PMP300

Cuando el río suena puede que no lleve agua. Por fin la casa Diamond nos ha brindado la posibilidad de analizar en profundidad el tan esperado Rio PMP300.



En este caso es el primer dispositivo reproductor que es capaz, de un modo totalmente autónomo, de disponer de hasta 60 minutos de música en formato MP3.

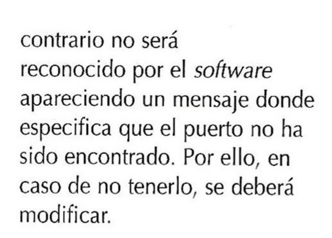
Primera impresión

Cuando se ve por primera vez parece mentira que un dispositivo de dimensiones tan reducidas sea capaz de almacenar algo. Pero luego se va asumiendo. La presentación del producto (caja) y su contenido hacen aún más completo este primerizo entre los reproductores MP3. En él también podemos encontrar el cable de transmisión de datos (conexión a puerto paralelo), una pila, 2 CD-ROM's con drivers y reproductor, auriculares, y un manual en castellano algo escueto.

Precio algo elevado para 30 minutos de música

Conectando al PC

El cable que incorpora permite realizar transacciones de información desde el PC hasta el Rio. Con ayuda del *software* que incorpora se introducirán las canciones en el dispositivo. Este cable va conectado por medio del puerto paralelo, pero no por ello nos veremos obligados a desconectar la impresora, la unidad ZIP o el escáner, pues el sistema es un conector que hace de puente permitiendo mantener otros dispositivos aunque el cable se encuentre conectado. Una de las exigencias para poder realizar la descarga de ficheros desde el PC hasta el Rio PMP300 es que la Bios del PC en las sección de configuración de periféricos esté configurado el puerto paralelo como bidireccional. En caso



contrario no será reconocido por el *software* apareciendo un mensaje donde especifica que el puerto no ha sido encontrado. Por ello, en caso de no tenerlo, se deberá modificar.




Con su bajo consumo la batería AAA (1.5 v) durará mucho.

Utilización del software

El *software* que se incluye consiste en un reproductor de ficheros MP3 mediante el cual se pueden escuchar las canciones y comprobar cuáles se quieren introducir en el Rio. Una vez seleccionadas tan sólo resta especificar que se quieren transferir los ficheros seleccionados a la memoria interna del Rio y ya está todo hecho. Se desconecta y queda listo para reproducir.
Este *software*, aparentemente desarrollado por Diamond, permite, en caso de disponer de una memoria SiMedia externa, especificar qué canciones quieren ser introducidas en una y cuáles en la otra. También de un modo muy sencillo permite crear listas de temas que queramos, a través de los ficheros .PLS.

Capacidad

Como ya dijimos en números anteriores la capacidad mínima del Rio es de 32 Mb donde se pueden almacenar unos 30 minutos aproximadamente. Existe la posibilidad de ampliarlo mediante una tarjeta externa Flash del tipo SiMedia. La mayor capacidad que existe actualmente en este tipo de tarjetas es de 32Mb, por lo que como máximo es posible almacenar 60 minutos en calidad CD 128 Kbps. Pero para aquellos que deseen disponer de mayores tiempos de reproducción siempre tienen la opción de realizar la compresión de los ficheros a menor calidad para que el tamaño de éstos sea menor.

Controles

Los controles se encuentran en la parte frontal del dispositivo y al igual que un reproductor portátil de discos compactos permite avanzar canciones, retroceder, parar y comenzar a reproducir. En la parte frontal superior se encuentra situada una pantalla de cristal líquido que ofrece una mínima infor-

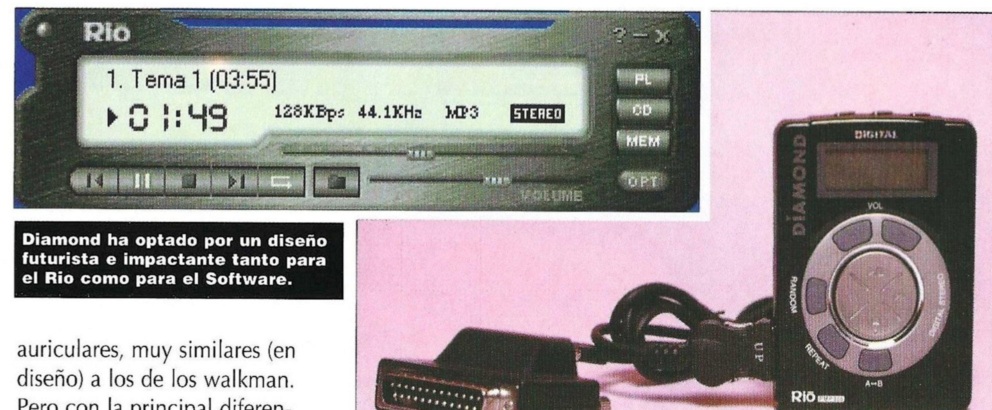
mación, como: el tiempo de reproducción de la canción actual, la tasa a la que ha sido comprimido anteriormente el fichero MP3, el estado de carga de la batería y el volumen de reproducción. Existen otros botones de goma blanda que permiten otras posibilidades como:
Random: Reproducir los temas aleatoriamente (en teoría).
Repeat: Repite al finalizar una canción, o todas.
A‡B: Permite establecer una marca de origen y una de destino, y reproduce desde una a otra hasta que se deseleccionen éstas.
En la parte superior es posible encontrar tres botones más. El botón "menú" nos permitirá cambiar de una tarjeta a otra. Con "EQ" podemos cambiar el tipo de ecualización, con 4 distintos: "Normal", "Clasic", "Jazz" y "Rock". Ecualizaciones ya memorizadas, que permitirán especificar el tipo de filtro que se quiere aplicar a la

Conexión pensada para no monopolizar el puerto paralelo

onda del sonido. El botón "Intro" permite realizar un muestreo de 10 segundos de duración sobre todas las canciones que se encuentran almacenadas. Así cuando encontremos la que queremos sólo bastará con otra pulsación sobre este botón para volver a la reproducción normal.

Calidad del sonido

Pero no es oro todo lo que reluce. Junto con el dispositivo en cuestión se incluyen unos



Diamond ha optado por un diseño futurista e impactante tanto para el Rio como para el Software.

auriculares, muy similares (en diseño) a los de los walkman. Pero con la principal diferencia de la calidad. Estos auriculares proporcionan una calidad mínima, que hace perder mucho al Rio, en especial si pensamos que la calidad a la que reproduce las canciones es digital. Si comparamos la misma canción en un Discman y en el Rio se comprueba la elevada diferencia que existe entre ambas. De hecho sólo hay que realizar una prueba que consiste en acercar los dos auriculares, uno frente a otro, y se podrá comprobar como los campos eléctricos que desprenden las bobinas de su interior hacen que se repelan. Este síntoma es producido por la falta de aislamiento de los auriculares. La verdad es que es una pena que a un dispositivo de última generación donde se encuentra un decodificador *hardware* que permite descomprimir complicados algoritmos en formato MP3, se le adjunten unos altavoces de tan pésima calidad. Hubiera sido mejor que no incluyera la batería alcalina de tan alta calidad a cambio de incorporar unos auriculares mejores. Por lo menos que fueran capaces de llegar a frecuencias de muestreo algo más bajas, ya que los sonido bajos carecen completamente de calidad.

Más calidad, por favor

Una de las pruebas que hemos realizado nos ha dejado un tanto sorprendidos. Hemos comprimido una canción a 160 Kbps. Esto es algo inútil, ya que la calidad CD se encuentra en 128Kbps, por lo que comprimir más es ocupar capacidad sin ninguna finalidad más que la de desperdiciar espacio en la tarjeta de memoria. Pues bien, cuando se realizaba el traspaso del fichero al Rio, esperábamos que el *software* nos avisara de que la compresión era superior a la que se puede ofrecer. Pero ni el *software* avisa, ni el reproductor dice nada. La canción se almacena ocupando lo que debe y nada más. Un error, ya que la canción está ocupando espacio inútil donde podrían ir otras canciones.

Conclusión

Este es el primero de los reproductores portátiles de ficheros en formato MP3, por lo que es normal que tenga algunos "fallos". Aunque en este caso el incluir unos auriculares de tan baja calidad hacen disminuir las prestaciones del producto en general. Por lo demás existen las prestaciones aparentemente normales, aunque suponemos que en posteriores versiones se incorporarán todas aquellas características que en la actualidad disponen los discman o los walkman como los ecualizadores, los filtros de bajos como el *superbass* o filtros de bajos *loudres*, mayores capacidades de almacenamiento e incluso la posibilidad de incorporar radio. Pero por algo hay que comenzar y no está de más ver que es lo que requieren los usuarios para mejorar con el tiempo en sucesivos modelos. Aunque pocos serían los usuarios que se comprarían dispositivos como éste a un precio de unas 30.000 ptas. Esperemos que exista en breve la competencia y bajen los precios, porque si no, como hemos comprobado, las ventas pueden ser mínimas.

Javier Amado
jamado@towercom.es

RIO PMP300
DIAMOND
PRECIO: 30.000 ptas. aprox.

Procesador: Pentium 90
Interface: Puerto paralelo
Memoria RAM: 32 Mb
Disco Duro: 12 Mb

Prestaciones	8
Instalación	7
Velocidad	9
Calidad/precio	7
Software	7

80



Sony CRX100E

Por si no tuvisteis suficiente el mes pasado con el amplio reportaje sobre las regrabadoras, en esta ocasión os presentamos una más, por si a alguien todavía le quedan dudas.

Debido, en gran parte, a que no tuvimos suficiente espacio para incluirla en el anterior número, hemos creído conveniente no olvidarla y realizar un extenso análisis sobre ella que sirva de ampliación al reportaje. Ésta unidad CD-R/RW posee las siguientes características: la velocidad de lectura es de 24x utilizando la tecnología de transferencia de datos **CAV,** escribe CD-R a 600Kb y es capaz de reescribir CD-RW a 2x, velocidad que nos parece totalmente insuficiente teniendo en cuenta el avance de la tecnología en este aspecto. También creo que el *buffer* de memoria (1Mb) es escaso para soportar la velocidad de 4x (600Kb/s). Debería ser como mínimo de 2Mb o incluso de 4Mb. Respecto al modo de grabación nos ha sorprendido observar que soporta CD-Text. Este modo de grabación permite escribir en una pista especial del CD-Audio los títulos de las canciones, todo ello en formato texto, para poder utilizarlo posteriormente en lectores que soporten esta función, incluyéndolo actualmente todas las cadenas de música y cargadores de CD de coche. Por el contrario no soporta la función de "alargar" el CD con *oversize*. La *interface* que utiliza es IDE/ATAPI por lo que no deberá existir ningún problema para configurarla; tampoco necesita una tarjeta adicional para ponerla en funcionamiento. Al igual que las regrabadoras que existen actualmente en el mercado soporta todos los formatos de discos CD. La parte frontal de la unidad no difiere en nada con respecto a un lector CD-ROM de este fabricante. En ella nos encontramos con un control de volumen, un conector de auriculares, un botón de expulsado de bandeja y un solo indicador de actividad. Respecto a esto último, desde mi punto de vista, al menos debería tener 2: uno para indicar la presencia del disco en la unidad y el otro la lectura o escritura, según sea el caso.



Tiene un diseño similar a otros productos de la casa Sony.

Software

El *software* entregado con la unidad es WinOnCD v3.6. Es la última versión aparecida. En las distintas pruebas que hemos realizado con este programa la regrabadora no ha dado ningún problema con él. También se incluye la utilidad de grabación IPW *PacketCD.* Con éste utilizaréis un disco CD-RW, previo formato, como si de un disco duro se tratase. Incluso existe una utilidad para grabar datos de manera comprimida y así almacenar mayor cantidad de datos. También incluye una versión de evaluación de **Instant Audio**, un programa con el que podremos realizar nuestras propias pistas de audio y grabarlas directamente al CD. La pega que hemos encontrado al escribir CD-RW es la velocidad 2x.

Es de los pocos productos que puede soportar CDText

Aumentar este valor a 4x haría de este producto un serio contrincante de otras marcas. De todas maneras cuenta con una garantía especial: el fabricante

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com

SONY CRX100E
SONY
PRECIO: Consultar.

Procesador: **Pentium 100**
Interface: **IDE**
Memoria RAM: **16 Mb**
Disco Duro: **30 Mb**

Prestaciones	8
Instalación	8
Velocidad	7
Calidad/precio	7
Software	7

85



ATI Rage Fury 32MB TVout

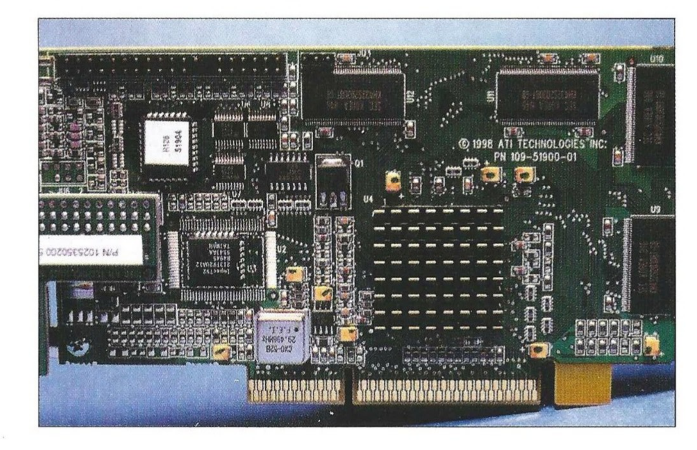
Con el reciente enfrentamiento de los fabricantes de *hardware* por el control del mercado de la aceleración en 3D la compañía ATI no ha podido quedarse atrás.

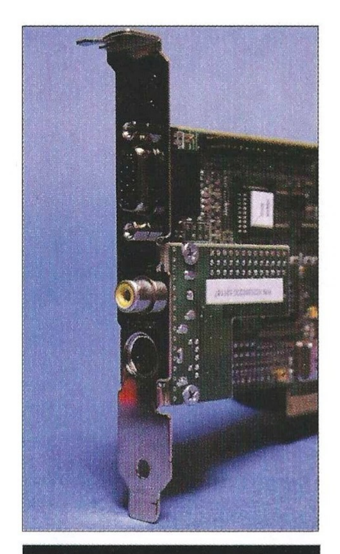
La batalla está abierta y todos los competidores intentan situarse en la primera línea de salida para conseguir el mayor número de usuarios con productos de calidad.

Tres en uno

Uno de los líderes indiscutibles en aspectos gráficos es **ATI** que ha diseñado este nuevo dispositivo para disfrutar al 100% de la aceleración 3D. La tarjeta que hemos probado utiliza un *bus* AGP y cuenta con un motor gráfico de 128 bits. La cantidad de memoria es de 32Mb SDRAM que ofrece una resolución máxima de 1920 x 1200 a 32 bits de color. La pega más clara que tiene es el tipo de memoria utilizado, ya que empleando SGRAM la velocidad de transferencia en el *bus* de datos es mucho mayor. Cuenta con total compatibilidad DirectX 6.0, Direct3D y Open GL ICD para todos los juegos del estilo **Quake**. En la parte externa de la tarjeta contamos con una salida denominada TVout. Desde ella podemos conectar el cable incluido a un televisor para ver nuestros juegos favoritos en pantalla grande o a un vídeo para poder grabarlos. Pero no sólo podemos ver juegos, también disfrutaremos con gráficos de alta calidad, vídeos o toda aquella señal que genere el PC. Pero lo que sin duda lo mejor de este conector es la capacidad de descompresión de DVD por *hardware*. De esta forma disfrutaremos de las mejores películas en alta calidad digital en la pantalla del PC o un televisor sin perder nada de calidad. Característica nada desdeñable, ya que con la tarjeta gráfica contamos con una aceleración 2D/3D, salida de TV y descompresión de DVD, todo en una sola tarjeta.

Cuenta con capacidad de descompresión de DVD





La imagen muestra la salida TVout con que cuenta la tarjeta.

Gran rendimiento

Todos los juegos probados que utilizan Open GL han ofrecido un excelente rendimiento general en altas resoluciones. Otro factor importante para aprovechar al máximo sus prestaciones es la inclusión de *drivers* específicos en los últimos juegos aparecidos. De esta manera con solo seleccionarla se ajustarán perfectamente todos los parámetros necesarios para conseguir una excelente suavidad de movimientos. También es posible disfrutar de juegos con soporte Direct3D a 32bits de color sin apreciar ningún tipo de tirón. En las pruebas que se han realizado para juegos y aplicaciones la apreciación final es muy satisfactoria, únicamente hay que achacarle el que no posea una entrada de TV y que el tipo de memoria no sea SGRAM. Esperemos que en próximas revisiones estos factores se modifiquen.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com

ATI RAGE FURY 32MB...
ATI
PRECIO: 34.000 ptas. aprox.

Procesador: **Pentium II**
Interface: **AGP**
Memoria RAM: **32 Mb**
Disco Duro: **50 Mb**

Prestaciones	9
Instalación	9
Velocidad	9
Calidad/precio	8
Software	8

90





SOFTWARE DE GRABACIÓN (I)

La importancia de un buen programa

Continuando con la política iniciada el mes pasado, de dar a conocer las mejores regrabadoras del mercado y los soportes de grabación, este mes nos ponemos a punto con el *software*.

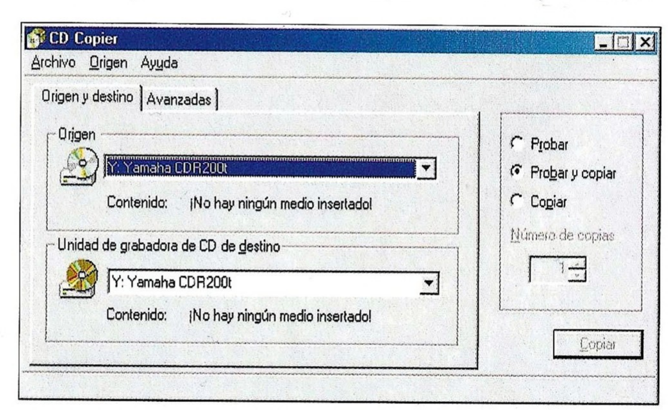
Si bien es cierto que todos los *kits* de grabación siempre vienen acompañados de su correspondiente programa de grabación éste no suele darnos el rendimiento que deseamos, siendo muy necesaria, en la mayoría de los casos, la adquisición de uno adicional con mejores prestaciones. Para salir de dudas vamos a comentar en este número y los dos siguientes los que a nuestro criterio son los mejores y más completos.

Adaptec Easy CD

Es, sin duda, el más conocido y utilizado por la gran mayoría de usuarios, a parte de ser el más antiguo de todos los que vamos a comentar. Su primera versión fue denominada **Easy CD Pro 95** y su uso fue muy extendido hasta la aparición de nuevas grabadoras que no eran soportadas por él. Actualmente la última versión aparecida, que sustituye a ésta, se llama **Easy CD Creator v3.1** y cuenta con total soporte para las grabadoras actuales, además de dos programas totalmente independientes. El primero y principal está orientado a la realización de todas las operaciones de copia de seguridad desde el disco duro hacia el CD-R. Una vez cargado un asistente nos guiará para realizar los pasos necesarios si queremos crear un CD de datos o de audio, todo ello en castellano. La *interface* utilizada es muy simple, dividiéndose en dos ventanas al igual que el explorador de Windows. En una quedará ubicado nuestro disco duro y en la otra los datos que pasaremos al CD.

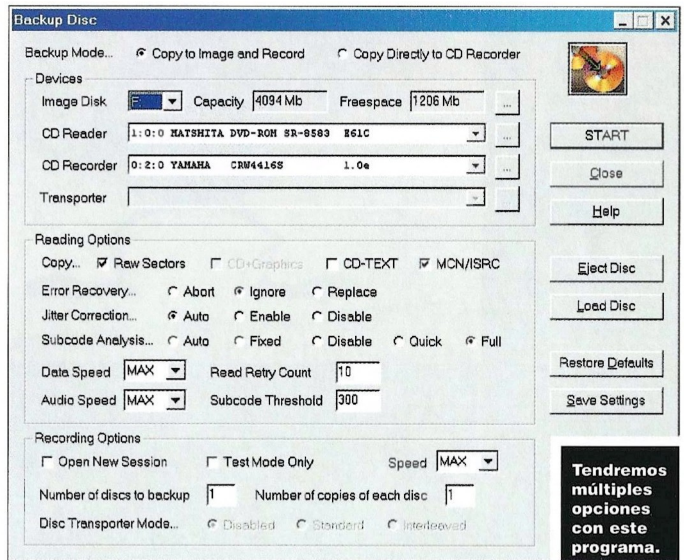
Para la creación del CD podemos modificar la fecha de la creación, etiqueta de volumen, sistema de archivos utilizados o modo de escritura, si bien en comparación con otros estas opciones son escasas. También cabe la posibilidad de generar un fichero compacto de datos, generalmente conocido como ISO9660, en el disco duro para posteriormente grabarlo al CD. Esto se hace por si nuestro disco duro no soporta grandes transferencias de datos pudiendo estropearse la grabación a medias. Al generar un fichero compacto los datos son trasmitidos de forma secuencial y más rápida. El mayor problema es que este fichero de extensión *cif* no es compatible con otros programas, ni siquiera con **Easy CD Pro**, por lo que sólo se puede utilizar con él. Otra pega que tiene es la falta de una opción para crear CD-R de datos y audio siendo la pista de datos la última. Otra opción que también incluye es la posibilidad de diseñar e imprimir la estructura de la caja. Para ello podemos crear la portada interior y exterior, la

Es importante tener claro el software que necesitamos

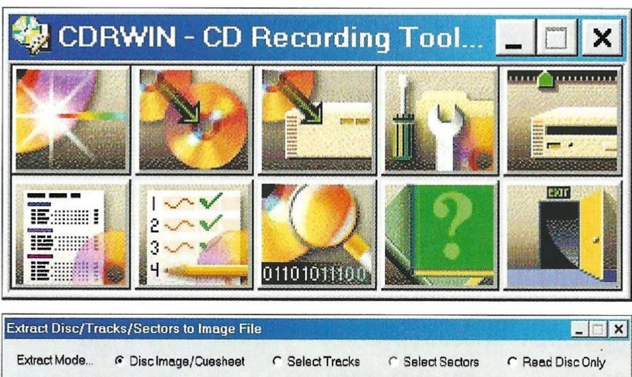


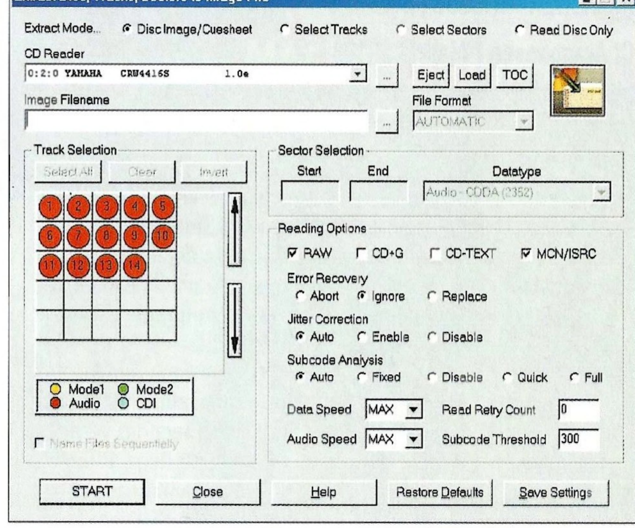


Programas compatibles con las grabadoras actuales



Tendremos múltiples opciones con este programa.





contraportada y la cara del CD agregando textos y gráficos simplemente arrastrándolos desde otro programa. El segundo, denominado "Copia de CD", es simplemente para realizar copias de seguridad de CD a CD o desde un archivo de imagen previamente creado al CD, pero debe estar integrado dentro del programa principal. En líneas generales es el más sencillo pero también el más básico.

CD-ROM Recording Tools

Es de la compañía *Golden Hawk* y generalmente es conocido por CDRWIN. Está basado en la idea original del programa diseñado para MS-DOS denominado DAO.

Actualmente la última versión disponible es la v3.7b en su versión *shareware*, debiendo pagar 59$ para registrar la versión. Ni que decir tiene que la versión de prueba está muy limitada para su uso, sirviendo exclusivamente para probarla antes de comprar. Nada más cargarlo se presenta un pequeño menú donde están todas las opciones disponibles.

El programa está en inglés y no van a traducirlo a nuestro idioma. La primera opción denominada *Record Disc* nos permitirá grabar un disco, añadiendo pistas de audio una a una o mediante una lista de términos denominada *Cuesheet*, que es generada automáticamente con el fichero de imagen. Permite *Test Mode* y variar la velocidad de grabación.

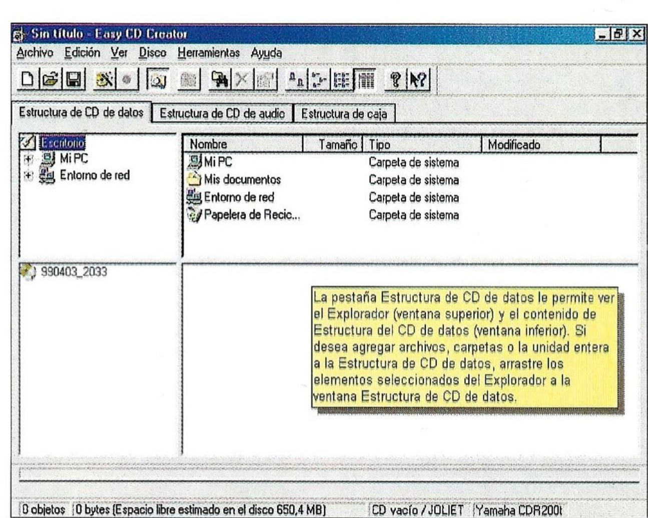
La segunda opción llamada *Backup Disc* es un poco más compleja. La opción más significativa es grabar directamente un CD-R desde otro lector pasando por el disco duro o no, en cuyo caso deberemos seleccionar la unidad de destino. Sólo nos tendremos que limitar a cambiar el CD según nos lo pida. Una de las opciones más interesantes es leer discos que contengan errores por arañazos o manchas, corrigiéndolos o abortando directamente la grabación. En caso de reintento tenemos otra opción para definir el número máximo de intentos.

También es posible corregir un problema que ocurre con grabadoras antiguas en la creación de discos de audio denominado *Jilter*. Se caracteriza por un *click* que es grabado en conjunto con las pistas de audio y que es muy molesto. También es posible variar la velocidad de lectura de audio y datos separadamente, por si quisiéramos asegurar la calidad del audio leyéndolo a 1X.

La tercera opción, *Extract Disc/ Tracks / Sectors* es la más complicada de todas. Desde aquí generamos la imagen de disco para posteriormente grabarla creándose también el fichero *Cuesheet*. Para ello podemos leer un disco completo, pistas seleccionadas que son mostradas por círculos de colores, leerlo simplemente para verificar el buen estado del disco o leer sectores del disco, si bien esta última opción es muy poco utilizada. Al igual que en la segunda opción también se pueden corregir errores físicos y de audio.

Como opciones adicionales de configuración también se puede variar el caché del disco, editar la lista *Cuesheet* o verificar el contenido del disco con la opción *Table of Contents*.

Un programa de uso más profesional con opciones mucho más interesantes. Lo podremos encontrar en la página: **www.goldenhawk.com**.



Mariano Terrón
mateto@hotmail.com



¡ MÁNDANOS YA TUS TRUCOS !
Como todos los números te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Puedes colaborar con nosotros.
Si tienes un buen truco no dudes en enviarlo:

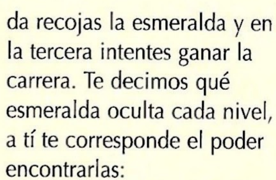
PC PLAYER -TRUCOS MAIL-
C/ Aragoneses,7 Madrid 28108

SONIC R



El erizo azul y sus amigos están de carreras. Si te ha enganchado esta apasionante secuela de la mascota más famosa de Sega prueba estas ayudas para disfrutarlo de verdad. El juego esconde algunos personajes ocultos, para jugar con ellos haz lo siguiente:

Super Sonic: Consigue las siete esmeraldas.
Metal Sonic: Consigue todas las monedas en Resort Beach y gana en el escenario en que estés.
Puppet Tails: Igual, pero en Radical City.
Egg-Robo: En Real Ruin.
Cyber Knuckles: En Reactive Factory.
Para conseguir las esmeraldas debes, además de encontrarlas, finalizar primero la carrera. Te aconsejamos que en la primera vuelta recojas los anillos que necesites, en la segunda recojas la esmeralda y en la tercera intentes ganar la carrera. Te decimos qué esmeralda oculta cada nivel, a tí te corresponde el poder encontrarlas:

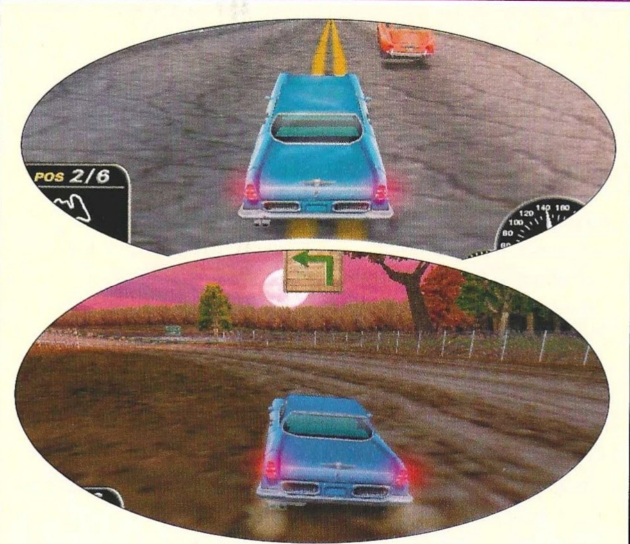


En Resort Beach está la esmeralda azul, en Radical City, las esmeraldas verdes y la violeta, en Regal Ruin, las esmeraldas amarillas y la naranja, y en Reactive Factory, las esmeraldas rojas y la gris.
Además cada nivel esconde **cinco monedas**, tendrás que recogerlas todas, pero podrás terminar la carrera entre los tres primeros para disfrutarlas. Gana al personaje oculto de cada nivel para poder seleccionarlo y correr con él.





SPEED BUSTERS



Fue nuestro juego de portada hace unos meses, pero ahora lo que te ofrecemos es un par de códigos para seguir corriendo por las pistas de este estupendo juego.

Teclea en cualquier lugar del juego estos trucos y conseguirás lo siguiente:
Fulofit: para nitro ilimitado.
Notimelim: para eliminar el problemático tiempo de las carreras.

GRAND TOURING

Carreras de coches, rugir de motores, la adrenalina por tus venas y una pequeña ayuda para asegurar tu éxito.
Teclea estos códigos como nombre del conductor:



GIMME8CAR: todos los coches.
MOREWELLY: tu coche será el más rápido.
BONUSMOTA: un coche extra.
CATCHUP: cogerás a tus oponentes, siempre.
ELITECLASS: dos coches más, pero esta vez de la clase élite.

BALDUR'S GATE

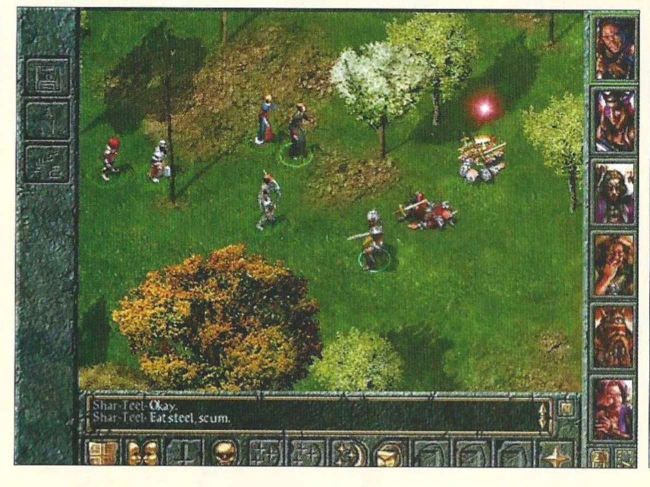
Te presentamos algunos trucos para este, ya clásico, juego de rol. Tendrás que tener cuidado para lograr que funcione a la perfección. Sobre todo respeta las mayúsculas y los signos que aparecen, son importantes para que funcione el truco que te damos.
Localiza el fichero Baldur.ini, normalmente en el directorio "C:\Archivos de programa\Black Isle\Baldur's Gate", y ábrelo para editarlo. Podrás usar Notepad, por ejemplo.
Encuentra el capítulo [Game Options] y añade al final la línea "Cheats=1".
Salva el fichero y ejecuta el juego.
Una vez en el juego pulsa [Ctrl] + [Tab] para abrir y cerrar la consola y en ésta teclea los códigos.
Ten cuidado pues el teclado habrá cambiado su configuración y tendrás que encontrar algunos símbolos que están fuera de su sitio. Pulsa [Enter] para ejecutar el truco.

Cheats:TheGreatGonzo()
Diez pollos rabiosos te defenderán.

Cheats:CriticalItems()
Recupera los objetos fundamentales del juego.
Cheats:Hans()
Mueve a los personajes hacia una zona próxima.
CLUAConsole:SetCurrentXP("8900")
Aumenta a 8900 los puntos de experiencia de todos los miembros del equipo.
CLUAConsole:CreateCreature("XXXXXX")
Donde XXXXXX es el nombre de algún personaje del juego.



BLUN01 hasta BLUN07: Cachiporras y mazas.
BOLT01 hasta BOLT06: Bastones.
BOOK01 hasta BOOK70: Libros mágicos. Los libro del 65 al 68 cuentan historias concretas.
BOOT01 hasta BOOT05: Botas.
BOOTDRIZ: Botas para Drizzt.
BOW01 hasta BOW08: Arcos.
BRAC01 hasta BRAC10: Guantes.
BULL01 hasta BULL03: Proyectiles.
CHAN01 hasta CHAN06: Cotas de malla.
CLCK01 hasta CLCK19: Capas mágicas.
DAGG01 hasta DAGG08: Dagas.
DART01 hasta DART04: Dardos.
HALB01 hasta HALB03: Alabardas.
HAMM01 hasta HAMM03: Martillos de guerra.
HELM01 hasta HELM14: Cascos.
LEAT01 hasta LEAT08: Cotas de cuero.
MAGE01 hasta MAGE06: Anillos y objetos mágicos.
MISC01 hasta MISC88: Gemas y distintos objetos.
PLAT01 hasta PLAT06: Armaduras de plata.





Cheats:ExploreArea()
Te revelará el mapa en el que estás.
Cheats:FirstAid()
Añade a tu inventario 5 pociones de vida, 5 antídotos y una poción para devolver la piedra a carne.
Cheats:CowKill()
Si tienes cerca una vaca, este truco lanza un hechizo que la fulmina.
Cheats:Midas()
Incorpora 500 monedas de oro a tu inventario.
Cheats:DrizztAttacks()
Aparece Drizzt hostil.
Cheats:DrizztDefends()
Aparece Drizzt amistoso y nos defenderá.

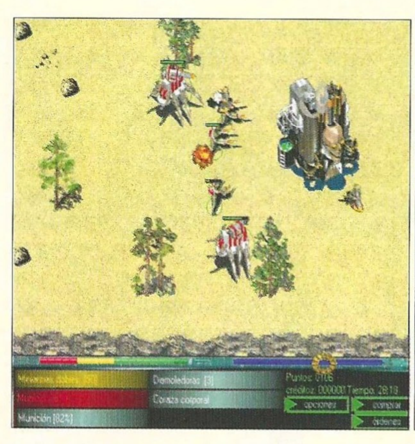
Prueba: Ray, Noober, Khalid, Jaheir, Flamwiz, Elmins, Angelo, Guard, y todos aquellos que recuerdes del juego, pero siempre deberás limitar su tamaño a 6 caracteres.
Ten cuidado, esto puede colgar el juego.
CLUAConsole:CreateItem("XXXXXX")
Sustituyendo XXXXXX por distintos valores, se crean distintos objetos, según la tabla siguiente:
AMUL01 hasta AMUL16: Amuletos.
AROW01 hasta AROW1A: Flechas.
AX1H01 hasta AX1H05: Hachas de guerra.
BELT01 hasta BELT05: Cinturones mágicos.

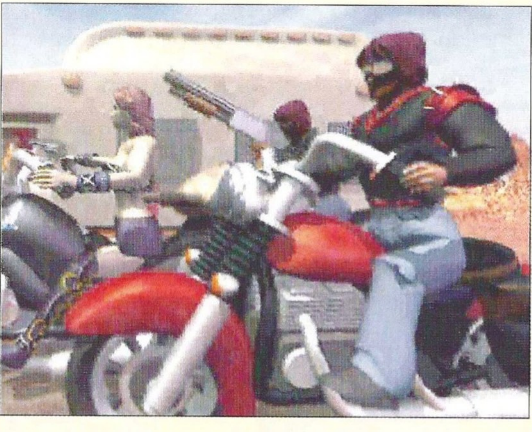
POTN02 hasta POTN46: Pociones.
RING01 hasta RING25: Anillos.
RING94 hasta RING99: Anillos.
SCRL02 hasta SCRL18: Pergaminos.
SCRL1B hasta SCRL2H: Pergaminos.
SCRL56 hasta SCRL99: Pergaminos.
SHLD01 hasta SHLD16: Armaduras.
SLNG01 hasta SLNG02: Hondas.
SPER01 hasta SPER03: Lanzas.
STAF01 hasta STAF02: Bastón.
SW1H01 hasta SW1H17: Espadas.
SW2H01 hasta SW2H06: Espadas de dos manos.
WAND02 hasta WAND11: Varas.
XBOW01 hasta XBOW06: Ballestas.

TRIBAL RAGE

A continuación os ofrecemos unos trucos para todos aquellos que estén disfrutando con este juego de estrategia, y también para todos aquellos que estén desquiciados con este juego de estrategia, para que así podáis disfrutarlo.

Púlsadlos en cuanquier momento y conseguiréis lo siguiente:
[Shift]+[Ctrl]+[R] Aparece todo el mapa.
[Shift]+[Ctrl]+[V] Te da por ganado el escenario en el que estés.
[Shift]+[Ctrl]+[Z] Te da 1000 créditos.



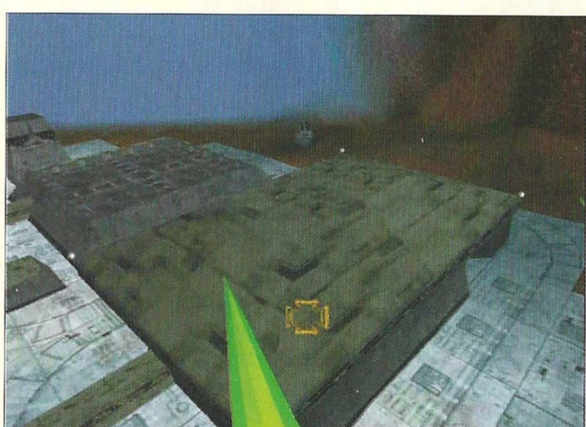


WAR OF THE WORLDS. LA GUERRA DE LOS MUNDOS

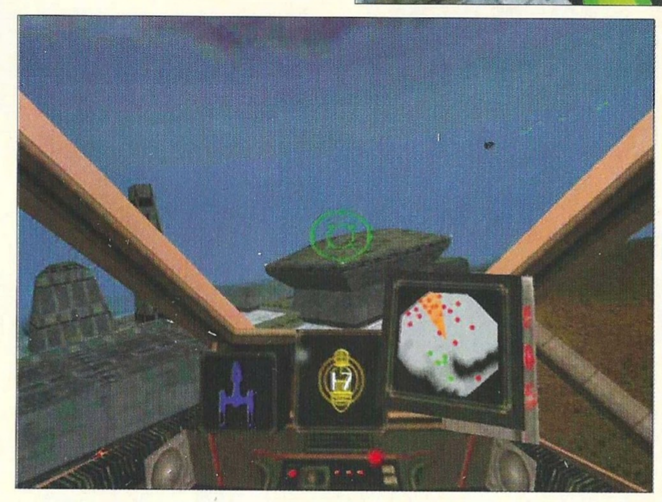
Si quieres conseguir algunos trucos para esta guerra de los mundos particular empieza el juego y entra en la pantalla del mapa de guerra.
Una vez allí teclea lo siguiente:
ICOMEBACK para conseguir todos los descubrimentos.
ATCHOOO para matar a todos los marcianos.
PUNYHUMANS para matar a todos los humanos.
YOULIKEIT para aumentar la eficacia.

ROGUE SQUADRON

Mientras seguimos esperando la nueva aparición para la pantalla grande de la mayor trilogía jamás contada: la Guerra de las Galaxias el próximo mes de agosto, te ofrecemos a modo de anticipo los códigos que hemos encontrado de este arcade que está haciendo las delicias de todos.
Teclea estos códigos en la pantalla de ajustes de pilotos, en el apartado reservado para los códigos, y conseguirás las siguientes ayudas:
CHICKEN: Juegas con un AT-ST.
CREDITS: Nuevos créditos aparecen tras la presentación.
IAMDOLLY: Vidas infinitas.
LEIAWRKOUT: Activa el Force Feedback, para los que deseen utilizar el Joystick
GUNDARK: Ajusta el Force Feedback.
TOUGHGUY: Todas las ayudas.
USEDAFORCE: Desaparece el punto de mira de las naves.



Sin embargo, si lo que quieres es ver los vídeos y escuchar las melodías que ganaron un Oscar sal a la pantalla de selección de pilotos y consulta los récords, con las dos nuevas opciones que te damos podrás disfrutar aún más de tu juego.
Los códigos que debes teclear son los siguientes:
DIRECTOR: Para ver todas las secuencias del vídeo.
MAESTRO: Para escuchar todas las melodías creadas para el juego.





SOLVE SIN

Mutantes genéticos

Hace algunos números analizamos este juego, ahora os mostramos todos sus secretos. Esperamos que no tengáis problemas para realizarlos con cautela y SiN percances.



La cuidad de Freeport cuenta con un cuerpo de élite, al frente del cual se encuentra Blade.
Desde el cuartel central de estos cuerpos especiales se cuida y vigila toda la cuidad. Encargado del apoyo desde la base se encuentra JC, un hacker reclutado para encargarse el trabajo sucio desde la central. JC será en todo momento el apoyo y el guía de Blade. Una mañana las sirenas se encienden.

Consideración técnica previa

Hacemos un pequeño paréntesis técnico para comentarte algunas cuestiones que te interesa saber.

Si ya has comenzado a jugar a **SiN** con el CD-ROM original, habrás notado que los tiempos de carga, entre nivel y nivel, son muy largos. Esto no es por tu equipo, si no por el programa en sí. Para solucionar este problema salió un parche que aceleraba los tiempos de espera y que solucionaba algunos de sus problemas técnicos. La versión inicial del juego es 1.00, con este parche se actualiza a la versión 1.01.

El único problema que tiene este parche es que no reconoce las partidas salvadas por la versión anterior. Después ha salido otro parche, la versión 1.03, que soluciona algunos problemas del juego en red y agiliza un poco más las cargas.

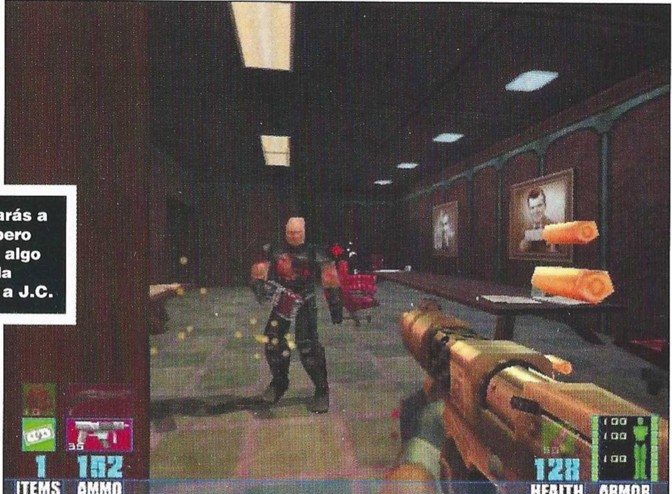
Actualizarse o no, he ahí la gran cuestión de SiN

Este parche tiene que tener instalada la versión 1.01 para instalarse y sí reconoce algunas partidas salvadas con la versión 1.01. Nuestro consejo es el siguiente, si no has comen-





Encarnarás a Blade, pero tendrás algo de ayuda gracias a J.C.



zado a jugar o te encuentras en los primeros niveles, vuelve a comenzar el juego con los dos parches instalados. Pero si tienes lo adelantado y no quieres pasar por todo otra vez, no actualices tu juego. Aunque los tiempos de las cargas, en algunos momentos, pueden resultar realmente excesivos.

El banco

Retomamos el relato donde lo dejamos, en el inicio del juego. Ha saltado la alarma en un banco de la cuidad. Mancini, el archienemigo de Blade, es el responsable del asalto.

Con un helicóptero de asalto, Blade se dirige al lugar de los hechos, encontrando resistencia armada desde las azoteas. Entra por un hueco en el techo o por la puerta principal, según haya sido tu efectividad con el helicóptero.

Blade sube por las escaleras mecánicas, entra por la primera puerta que encuentra y comienza a liberar rehenes. En la oficina encuentra una llave sobre la mesa. Volviendo sobre sus pasos llega hasta la fuente, tras el mostrador entra en la antesala de la cámara acorazada.



Con la llave abre la puerta que conduce a la zona de seguridad. Para entrar en la sala de control, rompe un cristal y salta por la ventana. En la terminal del ordenador de seguridad, abre todas las cerraduras, desactiva el sistema de seguridad automático y anota la combinación de la cerradura de la cámara de seguridad. Continúa hacia las oficinas y sale a la cámara de seguridad. Con la contraseña que ha anotado, abre la gran puerta de la cámara de seguridad y encuentra la salida del nivel por un hueco en el suelo.

Nada es lo que parece, ni los edificios abandonados ni los que están en construcción.

Edificios abandonados

El hueco conduce a unos túneles que comunican con unos edificios abandonados. Allí se encuentra en una trampa, le han puesto una bomba. Para escapar mueve unas piedras sueltas próximas y escapa por el hueco hacia el interior de un edificio. En el exterior está aparcado un camión en el que intentaban huir los ladrones cargado de dinero del botín. Vuelve al edificio y dispara en la base de la pasarela que está tapada con unas rocas. Al derrumbarse, el camino queda libre y entra en el segundo edificio.

Accediendo al exterior de la fachada puede saltar al edificio opuesto y entrar en este por una de sus ventanas. Tras sortear gran cantidad de tablones, y saltando de cornisa en cornisa, sube hasta la parte alta que le permite salir de nuevo a la fachada. Pasa a otro edificio y se encuentra con un difícil descenso hacia la salida del nivel, junto a una zona con agua.



Los peligros te aguardan en los rincones más insospechados, cuidado con las balas perdidas.

Zona en construcción

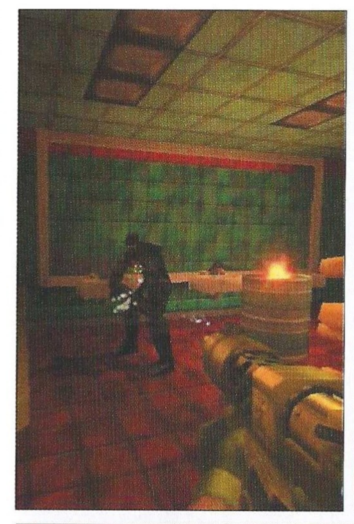
En los callejones se sube a un contenedor que está abierto y sube por una escalera de incendios hasta la azotea del edificio. Desde ésta salta a la azotea contigua y llega a una zona en obras. Baja al suelo y entra en la caseta de obra donde coge la llave de la verja y los planos que le da el capataz. Dispara a los toneles tras la valla y abre la verja con la llave o tirando con la excavadora unas vigas.

Entra en una zona oscura donde, con ayuda de un generador, ilumina la zona.

Saltando sobre unas cajas sale a un gran vaciado sobre el que cuelgan unas vigas. Al dispararlas, éstas se caen y rompen la tubería que inunda el hueco. Sale a nado por una gran tubería. De esta zona oscura se dirigue hacia una nueva sección en construcción con otra excavadora.

Desde aquí puede elegir dos salidas del nivel, bien rompiendo con la excavadora la puerta del fondo o bien disparando a los explosivos del callejón. Por éste llega hasta un nuevo edificio y con ayuda de un *quad*











El metro, una fábrica, edificiosy escaleras, muchas escaleras. Hay que estar en muy buena forma para poder aguantar el ritmo de Blade.

saltar hasta la entrada del metro. Ambas salidas le conducen al mismo nivel.

Metro abandonado

En este nivel, Blade persigue a un Mancini transformado en mutante para darle alcance. El nivel se divide en secciones que irá abriendo según repela los ataques de Mancini. Al entrar en un vagón éste se pone en movimiento y rechaza una vez más a Mancini. Se aproxima el final del nivel. Sólo le queda rematar a Mancini en la estación.

Acceso a los laboratorios químicos Sintek

Para no ser visto, Blade usa los puños con la secretaria, se agacha al pasar cerca de la ventana de la derecha y se arrastra hasta la siguiente esquina.
A los tipos de la sala de descanso los mata, abre la puerta de la derecha y busca en las taquillas un traje. Tras la puerta de la derecha espera otro tipo, al que le quita su pase de identificación. Vuelve al pasillo y encuentra el ascensor para poder salir.

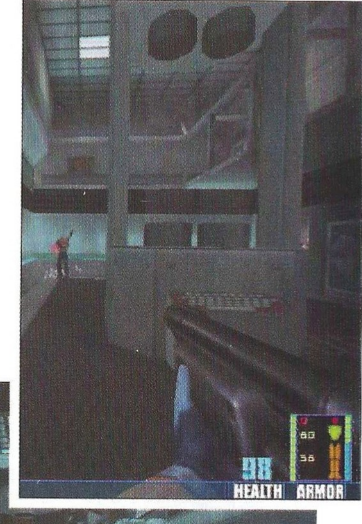
Los niveles y lugares que hay que visitar se suceden

Planta química de Sintek

Pasa desapercibido al comienzo del nivel. Cuando le descubren hacen sonar la alarma, que se puede desconectar en uno de las terminales de la planta baja.
En otra de las terminales, pero de la planta superior, se descontentan los ventiladores del sistema de ventilación. Pero el último se destruye a tiros.
El pase blanco de identificación lo tiene uno de los científicos. Su apoyo desde el exterior, JC, le indica cuál de todos ellos tiene el pase.
El pase azul está en el laboratorio número 4. En el laboratorio número 2 encuentra una terminal Bioscan.
Tiene que buscar, en las terminales a las que tiene acceso, la contraseña del ordenador de Mr. Shanders. Desde este ordenador puede conectar el ascensor y abrir la puerta hacia el almacén de U4.

Almacenes de Sintek I y II

Para sortear la primera entrada se sube a un camión que pasa. Con esto entra en la primera oficina. Todas las puertas están controladas por los ordenadores. Desde las terminales apropiadas puede abrir todos los accesos.
Para silenciar la alarma, debe desconectarla en el tercer ordenador.
Ya en la **segunda parte** tiene mucho cuidado con los nidos de ametralladoras, los esquiva por la parte izquierda.
En la siguiente zona, con otros dos nidos de ametralladoras, no los esquiva, los evita introduciéndose por los conductos de ventilación.
El pase naranja lo tiene el capataz. Escucha la conversa-







ción que mantiene con otro tipo y después se lo quita.
Para abrir la caja fuerte prueba con algunos números y luego la abre desde la terminal más próxima.
Encuentra un arma nueva subiendo, desde el ascensor, a la barra de madera.

La factoría biomecánica I y II

Para entrar en la sala de seguridad, dispara contra las 4 botellas de gas de su exterior, esto hace que la sala vuele por los aires y el sistema de seguridad queda desactivado.
En las zonas de las barreras de láser, escapa por los huecos que abren los robots al salir.
El pase azul lo coge de la mesa de la sala, tras romper el cristal y entrar en ella.
Los sistemas de seguridad los desactiva desde las terminales correspondientes. En la segunda parte para abrir las puertas conecta el ordenador central para que JC le descargue un virus.
Este nivel puede conducir a dos salidas distintas: al silo de misiles o a las alcantarillas de

clave te la dará un científico que suplica piedad a uno de tus ataques.
Si sales hacia el silo tendrás que conseguir la llave amarilla.

Silo de misiles

El helicóptero te deja y atacas a los guardias.
Uno de ellos tiene la llave naranja. En la torreta exterior encuentra un intercomunicador desde el que piden ayuda los rehenes.
En la sala del generador dispara a la maquinaria para pararlo y entrar por la puerta cerrada.
La siguiente llave que necesita es la mano de uno de los guar-



Se un buen chico o todo un héroe y ayuda a los rehenes a escapar de su cautiverio en el "Silo de los misiles". Sabrán mostrarse agradecidos.

Decide cómo y cuándo quieres progresar de nivel

Freeport, elíge entre los dos, pues deberás hacer cosas diferentes para pasar de nivel.
Para llegar al silo de misiles debes conseguir la clave de la base de datos de Sintek para localizarla en el mapa. Esta

dias. Está tirado muerto junto a una puerta, tras cruzar las alcantarillas.
Al liberar a los prisioneros uno de ellos le da la contraseña de lanzamiento de los misiles: Lithium707.



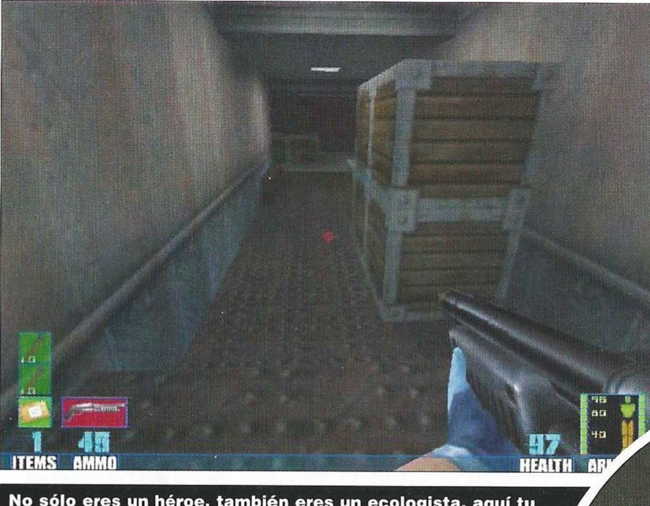


Alcantarillas de Freeport I y II

En la primera parte dispara a la trampilla de la entrada para abrirla.
Mueve las llaves en el orden 1, 2 y 3 para entrar por la puerta.
Si se cae al agua, el próximo nivel será el acueducto de Freeport. Si cruza todas las alcantarillas sigue a la segunda parte de las alcantarillas.
Para salir del agua, dispara a la parte superior de la escalera.
En la **segunda parte** de las alcantarillas continúa por ellas hasta que logra salir.

Acueducto de Freeport

A la primera puerta le falta la llave, dispara al generador para salir de la sala.
De repente se encuentra en una trampa, pues el agua comienza a subir, dispara al cristal hasta romperlo, consulta en la terminal la combinación para la apertura manual y pone las llaves para desalojar el agua.
Para salir de la sala sumergida, bucea por el tubo central, colocando la combinación de llaves correcta.



No sólo eres un héroe, también eres un ecologista, aquí tu misión será evitar la contaminación del agua. Todo un ideal trasladable a la vida real. Ya sabes.

Si todavía no sabes nadar ya es hora; sólo hay agua

La presa de Freeport

El pase azul se encuentra en la torre central, a la que se accede desde una pasarela.
El pase verde está en una sala junto con dos rehenes, tras la puerta cerrada con el candado. Dispara al candado.
Hay una puerta que necesita una llave para ser abierta. No es esa la salida del nivel. Consigue el rifle con mira telescópica, es de gran ayuda en todo el nivel contra los francotiradores.

La depuradora de agua de Freeport

La primera parte consiste en cerrar las llaves para evitar que se contamine el agua, muy ecológico. Cierra todas las llaves de todos los conductos.
En la segunda parte acaba de cerrar las llaves y se enfrenta a un gran mutante.
Si consigue cerrar todas en el tiempo designado, pasa al nivel de la planta petrolífera, si no, vuelve al nivel de la presa, te comentamos los dos para que no te pierdas.

La presa de Freeport (II)

La puerta que te pedía la llave esta vez está abierta. Necesitarás el pase naranja, está en la mesa de los dos guardias que juegan a las cartas. Los ves desde el telescopio del tejado.

Plataforma petrolífera Sintek

Usa el rifle desde la lancha para asegurar la zona inferior antes del desembarque. En la sala con tubos en el techo, la salida está detrás de una verja. Salta a ella desde los tubos, se sube por el pistón móvil. La salida del nivel está en la parte superior de la plataforma, es un ascensor.

Pasaje submarino. Partes I y II

Bucea, usando las burbujas que salen del suelo para respirar, hasta una sala donde encuentra el respirador submarino y un pase azul.
El sistema de hélices se desactiva en una terminal del hall principal. Daña el sistema disparando a las botellas de gas que se encuentran junto al cargador. Sigue a los vagones hasta la puerta con el láser. Se desvía buceando hacia la sala en la que desactiva el láser y consigue la tarjeta verde.



Este nivel no está hecho para los que tienen vértigo. Podrás superar tus miedos.









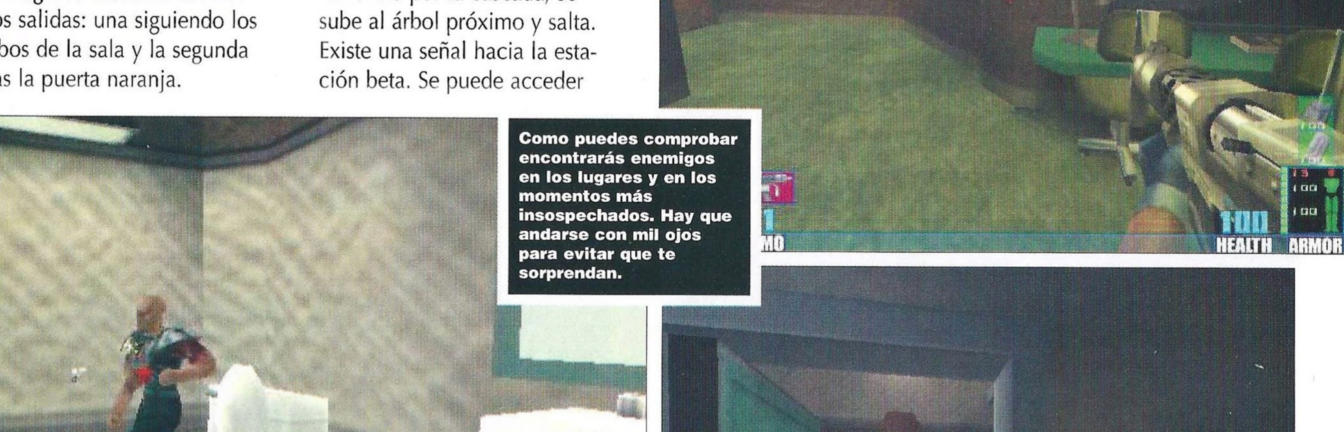
La **segunda parte** de este nivel no entraña problemas, sólo con seguir a los vagones llegaremos al final, evitando a los submarinistas y a los peces mutantes.

Muelles ocultos I y II (carguero submarino Nº 2)

El pase amarillo se encuentra en la sala de control de las cámaras, sobre la mesa.
El pase azul está tras la puerta a la que accede con el pase amarillo.
El **carguero submarino** tiene dos salidas: una siguiendo los tubos de la sala y la segunda tras la puerta naranja.
La primera salida te permite conseguir todas las misiones de este nivel.

Pasaje de la jungla I y II

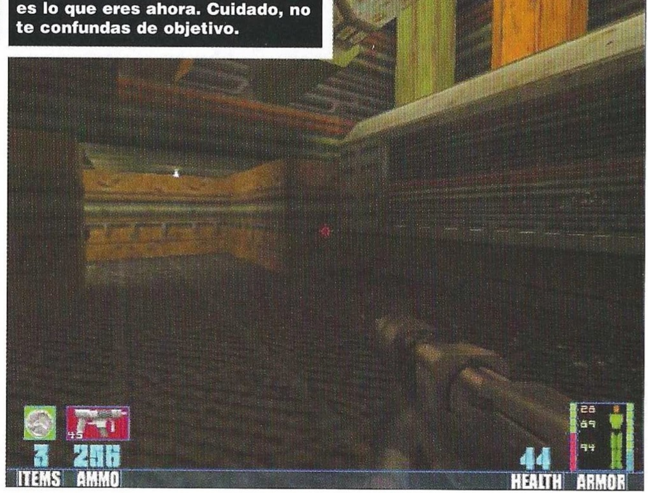
La salida de este nivel está al final del túnel que sale de la estación beta.
También hay otra salida al lado opuesto, en la estación beta.
La primera conduce a la segunda parte de la jungla, mientras que la segunda conduce a la montaña Gorse.
En la **segunda parte** para cruzar el río por la cascada, se sube al árbol próximo y salta. Existe una señal hacia la estación beta. Se puede acceder



Como puedes comprobar encontrarás enemigos en los lugares y en los momentos más insospechados. Hay que andarse con mil ojos para evitar que te sorprendan.



Un mutante mata mutantes, eso es lo que eres ahora. Cuidado, no te confundas de objetivo.



subiendo por la liana, pero se regresa al nivel anterior.

Montaña Gorse

Para pasar el puente roto salta hacia las plataformas inferiores, en la zona de la izquierda del puente y pasa bajo el puente, para terminar trepando por la escalera. Los túneles están llenos de guardias con misiles, evita los ataques frontales. En el cuartel general, para parar la alarma, pulsa el botón rojo de la consola.

Area 57

Tras ser apresado, Blade forma parte del experimento de Elexi y es inyectado con la sustancia que transformó a Mancini al principio de la aventura. Ahora transforma a Blade en un mutante genético.
Aparece encerrado en una celda, pero gracias a otro mutante puede salir de la zona de las celdas.
La salida de la parte inicial de este nivel nos la proporcionan los robots guardianes vestidos de amarillo, por tanto no hay que destruirlos. Estos abrirán los tubos marrones hacia las habitaciones para poder salir, es la única salida.
Primera sala. Un grupo de mutantes se esconde tras los muros móviles. Elimina a los mutantes.

Un experimento genético te transforma en mutante



Segunda sala. Cruza la sala saltando de repisa en repisa. Evita los móviles.
Tercera sala. Es una sala submarina con peces mutantes. Elimínalos y sal por la trampilla del otro lado.
Debes volver a tu forma humana. Entra en la sala con varios científicos.
No te preocupes la máquina que te atrapa te transformará en humano.
La llave del nivel está en la mesa de la entrada.
Antes de salir encuentra el arma.

Centro de reconstrucción de biomasa

Para salir de la primera sala, usa la escalera y pulsa el botón rojo.
Esto detiene los cilindros y puede saltar al hueco.
La salida está en la última sala. Pulsa el botón y salta sobre el brazo de la máquina.

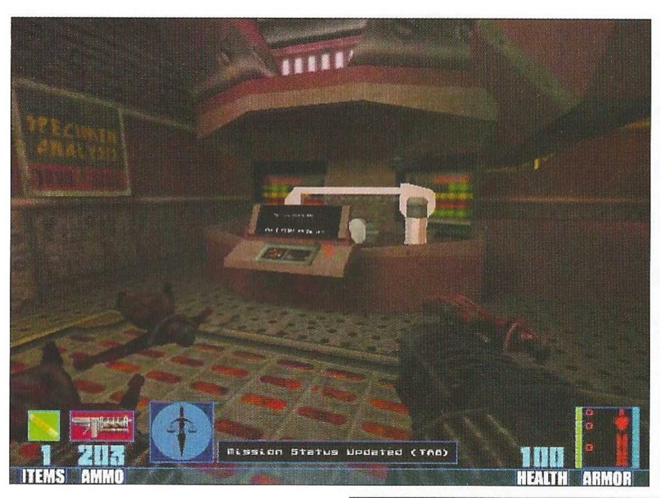
Laboratorio Xenomórfico I y II

Es un nivel totalmente lineal. En la primera parte limítate a pasar de sala en sala eliminando a todo enemigo.
En la sala del gran mutante, para escapar una vez muerto, escala por los laterales hacia la ventana superior. Volverás a la sala por la que entraste.
En la **segunda parte** continua por los pasillos del laboratorio hasta encontrar la entrada a la mansión de Sinclair.

La mansión de Sinclair I y II

La entrada en la casa la tienes que hacer por una trampilla. Ésta se encuentra protegida por el primer francotirador que te sale al paso.
Sube hasta donde estaba y entra por esa trampilla.
La salida del sótano está tras una pequeña puerta, subiendo una escalera hacia la siguiente sala.





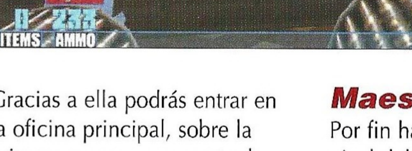


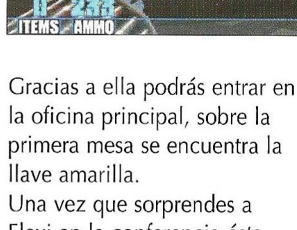
La mansión Sinclair está cerca del final, pero todavía nos quedan problemas que resolver.

Para conseguir el *bioshield*, busca al mayordomo, pulsa la ventana de en medio y se abrirá un hueco. Salta y busca el *bioshield*.
La llave de la habitación de Bob está cerca de donde encontraste el *bioshield*, detrás de una roca. Tendrás que mirar bine porque parece un error gráfico más que un objeto que no te despisten.
Ya en la **segunda parte** la casa está llena de lujosas estancias. En una pequeña sala con dos butacas y una estantería, uno de los libros es el interruptor de un ascensor. Bajando en él llegarás a la sala de seguridad. EL final de este nivel está en la habitación de Elexi. En la entrada hay una mesa junto a una barandilla. En ella está el pulsador que activa el ascensor que esconde la librería.

Monte Phoenix

Uno de los guardias que te sale tras el primer mutante lleva la llave verde.





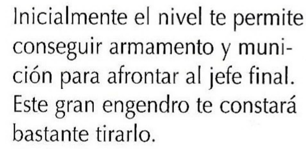
Gracias a ella podrás entrar en la oficina principal, sobre la primera mesa se encuentra la llave amarilla.
Una vez que sorprendes a Elexi en la conferencia ésta huye hacia la sala de control que se encuentra en la parte inferior del edificio. Pero te ha engañado, al intertar acercarte a ella caes y no de jas de caer. Has caído en otra de las muchas trampas del juego. Haber cómo sales ahora.

Maestro esclavo

Por fin has llegado al último nivel del juegodespués de muchas penalidades.



Ya llegamos al final, ¡por fin hemos terminado SiN!



Inicialmente el nivel te permite conseguir armamento y munición para afrontar al jefe final. Este gran engendro te constará bastante tirarlo.
De hecho tendrás que deshacerte de él tres veces antes de cantar victoria.
Aprovecha las repisas y salientes del escenario para esconderte y recargar tus armas y tu energía.
Un consejo: no pares de moverte pues su poder destructivo es muy alto.
El vídeo final es interesante de ver, aunque nos recuerda en exceso una famosa escena de una conocida película, a ver si a vosotros también os suena.
Para todos aquellos que lamentablemente todavía no habéis conseguido terminar el juego, ni siquiera con los trucos que publicamos, ni con esta extensa solución, pero aún así tengáis curiosidad por ver el vídeo del final, os diremos que no es muy difícil conseguirlo. Basta con explorar un poquito el contenido del CD-ROM.
Pero ánimo seguro que todavía estáis a tiempo de terminar este magnífico juego, aunque sólo sea por una cuestión de orgullo.
Tened paciencia ir paso a paso y si todavía tenéis dudas de cómo salir de alguna trampa, pasar algún nivel o simplemente avanzar recordad que siempre podéis acudir a nosotros con todos aquellos problemillas que tengáis.

Santiago Gómez
vespin@hotmail.com



SOS MAIL

En nuestra redacción se agolpan preguntas sobre trucos, programas, equipos y consolas. Esperamos poder contestar a estas últimas sobre el mundo de las consolas en la sección correspondiente de nuestra nueva publicación, que ha aparecido a partir de PC Player. El mundo de las consolas cada vez adquiere más peso, pero no abandonaremos nunca nuestro querido PC por ninguna caja gris.

Aunque a estas alturas ya deberiais conocer todos nuestra dirección, aquí la tenéis de nuevo...
PC PLAYER –SOS MAIL-
C/ Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)
e-mail: pcplayer@towercom.es

GRIM FANDANGO

Hola! Me he quedado por la parte que se llama "mejorar el coche". ¿Me podrías decir cómo salgo del aprieto? Gracias.

ARTURO RUBIO
arturuman@larural.es

• ***Una vez que sales de la ciudad en tu flamante vehículo, llegas a un bosque en el que tendrás que mejorar tu coche para poder atravesar una zona por la que no puedes pasar porque tus suspensiones no son las adecuadas. En este bosque hay un máquina que en su parte superior tiene algo que podrías usar. Para cogerlos tendrás que tirar el poste ayudándote de los tubos que controlan el aire comprimido de la máquina. Mueve la carretilla para sincronizar sus movimientos y con la ayuda de tu compañero podrás alcanzar las piezas. Con esta mejora podrás salir del bosque, si encuentras el camino, pero esa es otra historia.***

TOMB RAIDER III

Los seguidores de las aventuras de Lara Croft no paran. En nuestro SOS mail de este mes recogemos tres cartas distintas que seguro que os interesan a todos vosotros.

Hola, soy Fernando y leo todos los meses PC Player además de disfrutar de sus demos. Hace una semana me he comprado el Tomb Raider III, y aunque en la revista viene explicado el juego muy a fondo, una de dos, o soy torpe o no me entero bien. Mi problema es que paso a la fase de las ruinas, y una vez allí consigo llegar a la sala donde hay que deshacerse de la estatua. Tras hacer esto sé que en un hueco que hay, si se mueve una piedra, se encuentra el primer secreto de la fase, pero luego habla la revista algo de una escalera y una cuchilla, y yo eso no tengo ni idea de donde está.
A ver si podéis darme alguna indicación algo mas extensa que la de la revista, pues estoy deseando poder continuar con esta magnífica aventura.

Fernando Sánchez Gómez
rover@ctv.es

• ***Perdona la brevedad de nuestra explicación en la revista, pero ya comprobarás que este nivel es demasiado extenso como para explicarlo con el detalle que se merece. Una vez que has salido del primer secreto, entra por la puerta que se abre al matar a la estatua.***
Por este pasadizo tendrás que pasar por unas arenas movedizas hasta llegar a un pulsador. Éste te abrirá un pasadizo del que salen una cuchillas cuando entras, tienes que pasarlas corriendo y saltar. Más adelante encontrarás la escalera, la caja que esconde el segundo secreto y la piscina con las cabezas que escupen fuego.

TOMB RAIDER III TRUCOS

Hola amigos:
Estaba atascado con Tomb Raider III sin conocer ningún truco hasta que apareció vuestro último número de la revista que compré sin dudar, esperando ... ¡ lo que encontré ! Por fin trucos de TR3 para PC, ya que hasta ahora todo lo que había encontrado era para PlayStation.
Sin embargo, no entiendo lo que comentáis sobre el truco de conseguir todas las armas y objetos, me explicaré: en primer lugar, creo que el susodicho truco no me funciona ya que no aprecio ninguna variación en los objetos que llevo después de realizarlo, y, en segundo lugar, ¿por qué decís luego que se debe jugar el nivel para conseguir los objetos? ¿No consigue el truco "todas las armas y los objetos"? ...
Por favor, contestadme por este mismo medio si en la sección "SOS MAIL" estáis liados (como será de esperar).
Anticipándoos 4,3 Gb de gratificaciones ...

Jorge Miraz. Vigo.
kilinos@teleline.es

• ***Los trucos que publicamos para TR3 ofrecían la oportunidad de conseguir los objetos del inventario de Lara y pasar a la fase siguiente. Con el de las armas conseguirás todas las armas, munición y paquetes de medicinas. Cuando nos referíamos a todos los objetos, no incluimos los objetos que tenemos que ir recogiendo para avanzar en el juego, como llaves, mapas, reliquias u otros objetos así. Con el primer truco encontrarás como aumenta el número de tus pertenencias y tu armamento, nada más.***

Hola:
Estoy siguiendo tu guía (publicada en 3 números de la revista PC TOP PLAYER) para poder acabar el Tomb Raider III. Quiero encontrar todos los



SALUDOS DESDE VENEZUELA

Ante todo un gran saludo desde Venezuela.
Soy un asiduo lector de Pc Player, desde el número 8 hasta el 27 los tengo todos, que no es mucho pero es algo...estamos a la fecha 25/02/99 y ni pensar en tener en mis manos el número 44, ya que a este lado del mar los números llegan muy, pero muy atrasados, aun así los felicito por tan buena publicacion, prácticamente sin desperdicio. Por sus páginas me he enterado de lo mejor y lo peor del mundo lúdico, y después de comprar gran cantidad de revistas similares para comparar, me quedé solo con Pc Player, lo cual es un pequeño halago, ya que me considero un lector y un jugador (si, aun a mis 31 años, jejeje...) muy selectivo.
Pues bien, me despido, no sin antes reiterarles mis felicitaciones y mi agradecimiento por haber llenado mi PC de tan buenos juegos cada mes, sin mas que agregar se suscribe, atentamente.

Ramon Perez
rrapzz@hotmail.com

• *Nos resulta grato recibir constantemente señales de afecto de nuestros lectores, y en especial de la comunidad hispanoparlante de América. Se merecen un hueco en esta sección, aunque sólo sea para agradecerles el detalle.*

secretos para poder jugar al nivel extra, pero en la fase 1 de Londres llamada "Los muelles de Thames" existen 5 secretos y en la revista sólo aparecen explicados 4.
He intentado encontrar el secreto que falta por mí mismo pero no lo he hallado. Así que me he decidido a escribirte para que me digas dónde se encuentra y cómo puedo acceder al secreto que falta.
Aprovecho la ocasion para felicitaros a todo el equipo de la revista. Saludos!!!!!!!

KeopS
sparrows@euskalnet.net

• *Efectivamente, el nivel que dices tiene 5 secretos, y en el número correspondiente de nuestra revista sólo explicamos como conseguir cuatro, nosotros también cometemos errores. Los solucionamos rápidamente explicando dónde está el último secreto.*
Si has conseguido la llave de la catedral te encontrarás en la cúpula exterior, justo antes de abandonar el nivel, encontrarás una pasarela protegida por dos vallas a los lados, en una de las vallas hay un roto.
Por este roto te puedes descolgar y encontrar el quinto secreto, un medical kit.
Has estado muy cerca, ¿verdad?.

Hola mi nombre es Sergio y soy lector de Pc Player desde hace unos meses.
Quiero felicitaros por vuestra revista (por eso de hacer un poco la pelota) y me gustaron mucho los 2 CD-ROM de este mes ya que me han resuelto problemas de *drivers* que no podía bajarme de Internet.
La razón de mi llamada es en referencia al juego Tomb Radier 3, estoy en la 1ª fase de Londres y he pasado unos ventiladores en el agua hasta llegar a una sala donde hay una máquina dando vueltas pero no sé qué hay que hacer.
Me harían un gran favor si respondiesen a mi pregunta.
Gracias.

Sergio
SER91081@santandersuper-net.com

• *El objetivo de estos CD-ROM era facilitar a nuestros lectores la actualización a los últimos drivers y con los últimos parches de sus juegos favoritos. Vemos que hemos cumplido con nuestra intención, gracias. No sabemos con certeza dónde te encuentras en la fase de Londres, suponemos que estás atascado con el puzzle de los tanques de agua. Tienes que ir llenando y vaciando unos tanques de agua hasta conseguir salir de la zona. Para ello te tienes que ayudar de unos pulsadores, al inicio de la zona, que van abriendo las compuertas apropiadas. Al ir pulsando los pulsadores en la sala los tanques se llenan y se vacían, intenta llegar al último, salir de este colgándote del techo y llegarás a un pasadizo sumergido con unos arpones. Sal hacia una zona abierta, estarás próximo al inicio del nivel, y podrás llegar hasta la catedral donde finaliza el nivel.*

TRUCOS PUBLICADOS

Oye tíos, vuestra revista es guapísima, pero me parece que harían falta poner muchos más trucos para juegos como FIFA 99, ODT, GTA, Blood 2 y Starcraft.
Un saludo y muchas felicitaciones por vuestra peazo de revista.

GazteNet Sestao8
ghosthawk81@geocities.com

• *Gracias por tu mensaje, nos gusta hacer nuestra revista a vuestro gusto. Los trucos son una parte importante en nuestra publicación e intentamos que sean interesantes y punteros, pecando alguna vez de publicarlos a la vez que aparece el juego. Con esto algunos jugadores recurren antes a ellos y lo destripan pronto.*
Los trucos de los juegos que nos pides ya los hemos publicado en nuestra sección, pero por si no los tienes te recordamos algunos interesantes:
Para ODT: teclea LACRIMOSA para acceder a todos los niveles y XUL para conseguir vida.
Para GTA: "suckmyrocket" como nombre para algunas ayuditas e "itstantrum" para vidas infinitas.
Para Starcraft: "whats mine is mine" para conseguir mineral y "black sheep wall" para ver el mapa.
Para Blood 2 y Fifa 99 ocude a nuestro último número, les dedicamos una amplia parte de nuestra sección.

VARIAS CUESTIONES

Hola me llamo Randol, y quisiera que me respondieran a unas preguntas.
1.- ¿Existe alguno de los juegos de Dragon Ball para PC?.
2.- ¿Mortal Kombat Mytologies of Sub-Zero está disponible para PC?
Felicidades, su revista es genial, lástima que los números lleguen retrasados aquí, a Panamá.
Gracias.

Odessa Marianis
rotciv2000@hotmail.com

• *Vamos a solucionar esas dudas según el orden de presentación:*
Nos parece que eres un fanático de la serie Dragon Ball y tenemos malas noticias para ti, no existe ningún juego de la famosa serie en formato PC, por ahora sólo los consoleros cuentan con varias apariciones.
La serie Mortal Kombat ha publicado para PC los siguientes títulos: Mortal Kombat I, Mortal Kombat II, Mortal Kombat III, Mortal Kombat Trilogy y Mortal Kombat IV. El título por el que nos preguntas sólo está disponible para consolas.

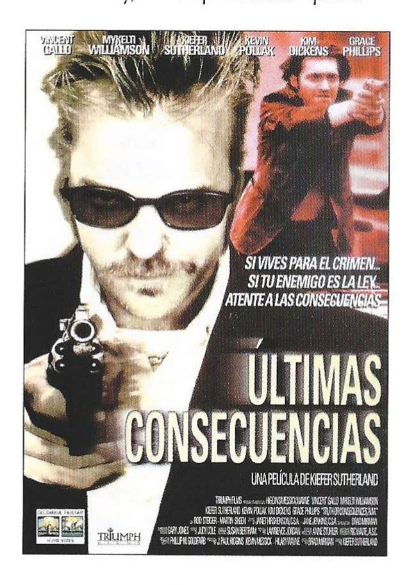
Queremos seguir resolviendo esos juegos que os dan problemas; para ello tendréis que escribirnos diciéndonos todo lo que queréis saber. No os preocupéis si vuestra carta no sale inmediatamente, no nos hemos olvidado de vosotros, por falta de espacio la incluiremos en números sucesivos. Muchas gracias por vuestros trucos. Desde SOS mail saludos.

Alquiler VÍDEO

Las últimas novedades que han llegado a los viedoclubs son numerosas. Aquí os ofrecemos una selección de lo que más os puede interesar.

Últimas consecuencias

La primera película dirigida y protagonizada por Kiefer Sutherland se puede alquilar en vídeo desde el 6 de abril. Ray, un ex-presidiario quiere llevarse a Addy, pero necesita dinero. El único medio que conoce para conseguirlo es robar, pero deberá atenerse a las consecuencias cuando durante el atraco un policía salga herido. Intentará salir de la situación y escapar llevándose a dos rehenes.



La diversión más pura la tenéis estos días en los videoclubs con estas dos películas.

Sexo sí, pero seguro

El sexo seguro está a la orden del día, y si no que se lo pregunten a Bunz y Rushon (Jamie Fox y Tommy Davidson), que por conseguir una caja de preservativos harán lo que sea, y en ese lo que sea se incluye realmente cualquier cosa.
Y todo porque quieren acostarse dos chicas muy seguras Nikki y Lysterine que, en caso contrario, no aceptarán irse a la cama con ellos. Tomad ejemplo.

Hora punta

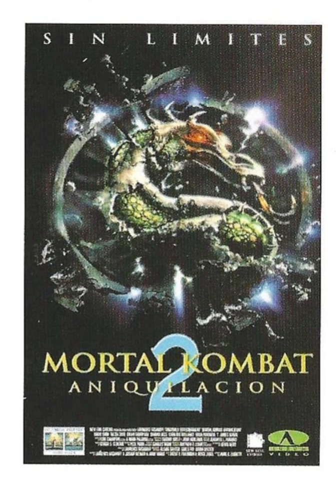
La última aventura de Jackie Chan y Chris Tucker ya está disponible en alquiler de vídeo.
Una película de gran éxito taquillero en todo el mundo, que sólo en Estados Unidos ha conseguido recaudar más de 150 millones de dólares. Su enorme éxito de público se basa en la mágica combinación de humor y acción, pues estos dos personajes tan diferentes entre sí deberán rescatar a la problemática hija del cónsul chino que ha sido secuestra y por la que piden 50 millones de dólares.
A partir de este momento la diversión está asegurada.

Venta VÍDEO

Del alguiler a la venta, por si además de disfrutar viendo estas películas queréis tenerlas en casa.

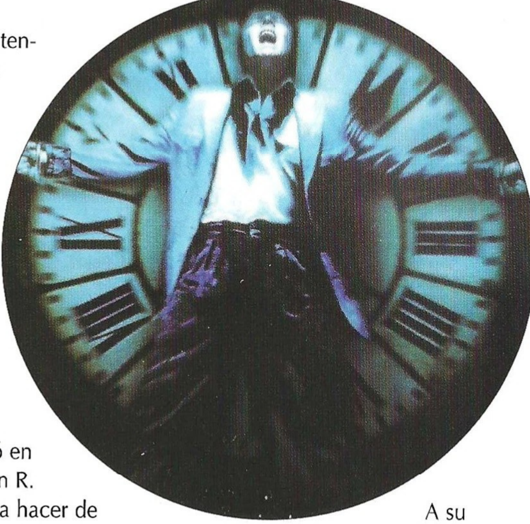
Mortal kombat 2, aniquilación

Tras el éxito de la primera parte de esta película inspirada en un conocido vídeojuego de lucha, llega esta segunda parte que ha eliminado el aliciente de la primera: Christopher Lamber ha renunciado a su papel.
Ahora nuestros combatientes deben evitar que el Emperador se haga con el control de la Tierra tal y como pretende. Una lucha sin cuartel y sin reglas para evitar sus planes, enfrentándose a los esbirros del emperador Shao Khan.



Dark city

Los que todavía tengan miedo de la oscuridad es mejor que no vean esta película, que ahora aparece en la venta de vídeo tanto en versión doblada como original, porque el director que tanto nos fascinó en "El Cuervo", John R. Leonetti, vuelve a hacer de las suyas, construyendo una ciudad terrorífica dominada por los "extraños" que hacen suyo el mundo cambiando la mente humana y parando el tiempo.



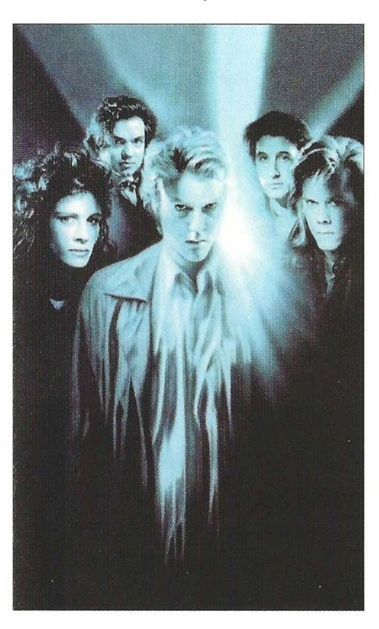
A su favor esta película cuenta con un gran elenco de actores, desde Kiefer Sutherland a William Hurt, pasando por Jennifer Connelly. Todo un lujo.

Novedades DVD

El mundo del DVD se desarrolla rápidamente podéis comprobarlo con la gran cantidad de títulos que han aparecido.

Línea mortal

Al formato DVD llega una película de 1990 que cuenta con



grandes actores, antes de que ninguno de ellos fuese famoso, como Julia Roberts, Kevin Bacon, Kiefer Sutherland o William Baldwin. Una extraña pero interesante historia sobre cinco ambiciosos estudiantes de medicina que quieren averiguar qué hay después de la muerte. Para ello, por turnos, se provocarán la muerte clínica, para después "resucitar" y comentar sus respectivas experiencias. El resultado será interesante.

Nada en la nevera

Simultáneamente con la aparición en el alquiler de vídeo aparece a la venta en DVD este película española, la primera que ha protagonizado María Esteve junto a Coque Malla bajo la dirección de Álvaro Fernández Armero. Narra la historia de Carlota, una chica que ocupa su tiempo conduciendo una ambulancia del Samur hasta que se tropieza con un chico, el amor de su vida, enfermo por haber comido demasiados huevos duros. A partir de ese momento intentará conseguir por todos los medios que Coque Malla se enamore de ella.

Bugsy

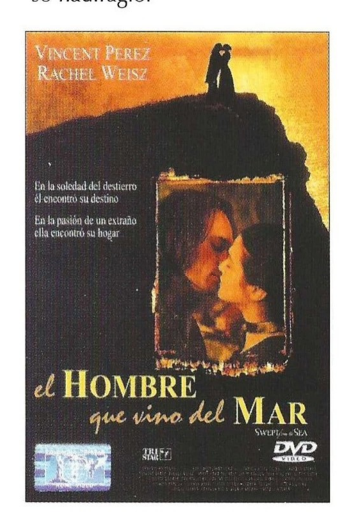
La película que protagonizó Michael Keaton en 1991 sobre la vida del famoso gangster Ben "Bugsy" Siegel aparece ahora en formato DVD. Para los que no os acordéis narra la historia del "hombre más peligroso de América", creador de la ciudad de Las Vegas. Ahora busca expandirse a la Coste Oeste, concretamente a Los Ángeles y Hollywood, donde conoce a una misteriosa mujer a la que llaman "The Flamingo". Por ella lo arriesgará todo.

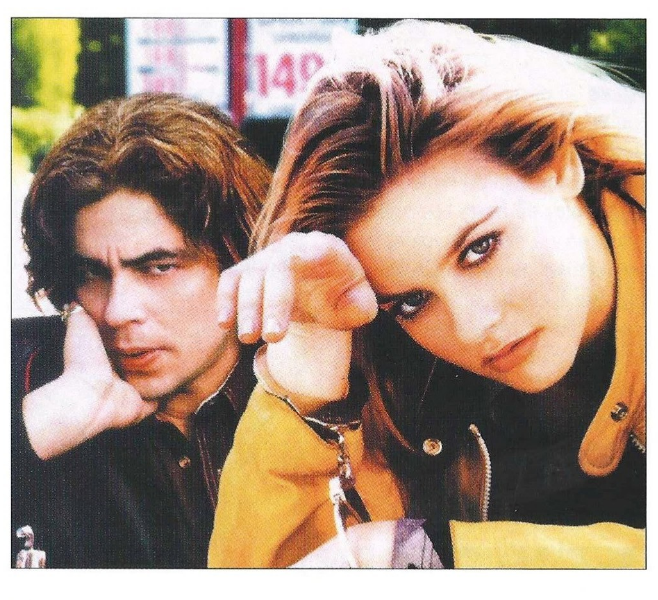
Sin escape

Jean Claude Van Damme está de vuelta, esta vez en el formato DVD, con otra de sus típicas películas de acción. En esta ocasión es un preso fugado que aun así cree en la justicia, por eso ayudará a Clydie (Rosanna Arquette) a luchar contra un grupo que quiere quedarse con su finca.

El hombre que vino del mar

Vincent Pérez y Rachel Weisz protagonizan una historia de amor hasta sus últimas consecuencias, después de su encuentro fortuito cuando milagrosamente Yanko (Vincent Pérez) se salve de un misterioso naufragio.





Exceso de equipaje

Las cosas que hacen algunas personas para llamar la atención de sus padres llegan a su cumbre con esta película, donde Emily que se queja de que su padre no le hace ni caso decide llamar su atención autosecuestrándose y pidiendo su propio rescate, para ello se esconderá en el maletero de un MBW. La trama se complica cuando Vincent, un ladrón profesional, prepara su próximo golpe, pues ha elegido ese mismo coche para conseguir su objetivo. Después del atraco descubrirá que ha robado algo más que dinero y un coche.

El expreso de medianoche

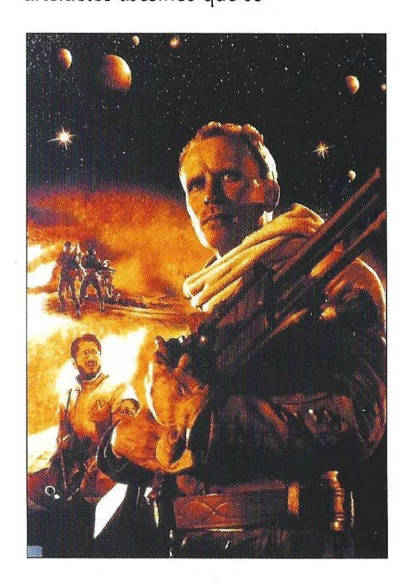
Billy (Brad David) es un joven norteamericano que ha sido sentenciado a 30 años de prisión por tráfico de drogas en Turquía. A partir de estos momentos deberá soportar un cautiverio atroz, sometido a palizas y vejaciones, hasta que comprende que no soportará 30 años en la misma situación. A partir de ese momento escapar será su única salida si no quiere morir en la cárcel.

Relación mortal

La relación de Helen y Jackson es perfecta, la vida es un cuento de hadas para ellos hasta que visitan a la madre de Jackson, Martha, en Kilronan. En todas las relaciones perfectas debe haber alguna pega, y en esta ocasión es la consabida suegra, una persona a simple vista encantadora, pero que resulta ser una mujer peligrosa llena de odio, traición y engaño. Alguien que les hará la vida imposible.

Screamers

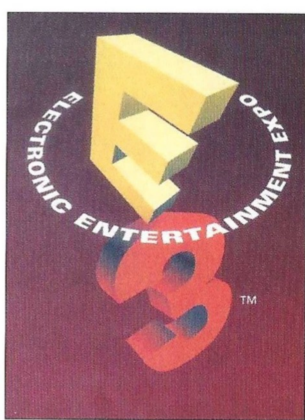
En el año 2078 ya hemos colonizado otros mundos. Sin embargo la supervivencia está en peligro, porque en un planeta lejano los científicos han creado el arma perfecta, unos artefactos asesinos que se



reproducen por sí mismos y que reciben el nombre de *Screamers*. Su único propósito es encontrar y destruir a todo enemigo viviente. Pero la rebelión ha llegado y su objetivo ahora es acabar con los humanos, acabar con todo resto de vida, a menos que alguien se lo impida.

PRÓXIMO MES

En el siguiente numero de **PC Player** te ofreceremos todas las novedades del **E3**. Además un equipo de la revista se desplazará hasta Los Angeles y observará las principales novedades que en el transcurso de este 1999 llegarán a nuestro país. Pero también contaremos con títulos como **Tank Racer**, un autentico arcade automovilístico en el que además de ganar la carrera tendremos que hacer que los demás adversarios no lleguen con buen pie a la meta. Más trucos, más regalos y más sorpresas. Ahí queda eso.





DIRECCIONES DE INTERÉS

COKTEL ED.
Avda. Burgos, 9, 1° Ofic. 2
28036 MADRID
TF. 91 383 24 80

PROEIN, S.A.
Avda. de Burgos, 16 D, 1°
28036 MADRID
TF. 91 384 68 80

E. ARTS
C. Rufino González, 23, bis
28037 MADRID
TF. 91 304 70 91

PSYGNOSIS
C. Ochandiano, 6, 2°
28023 MADRID
TF. 91 372 89 38

ERBE / ANAYA
C. Juan I. Luca de Tena,15
28027 MADRID
TF. 91 393 88 00

SEGA
C. Playa de Liencres, 2, Ed. 3
28230 Las Rozas, MADRID
TF. 91 631 50 00

FRIENDWARE
C. Rafael Calvo, 18
28010 MADRID
TF. 91 308 34 46

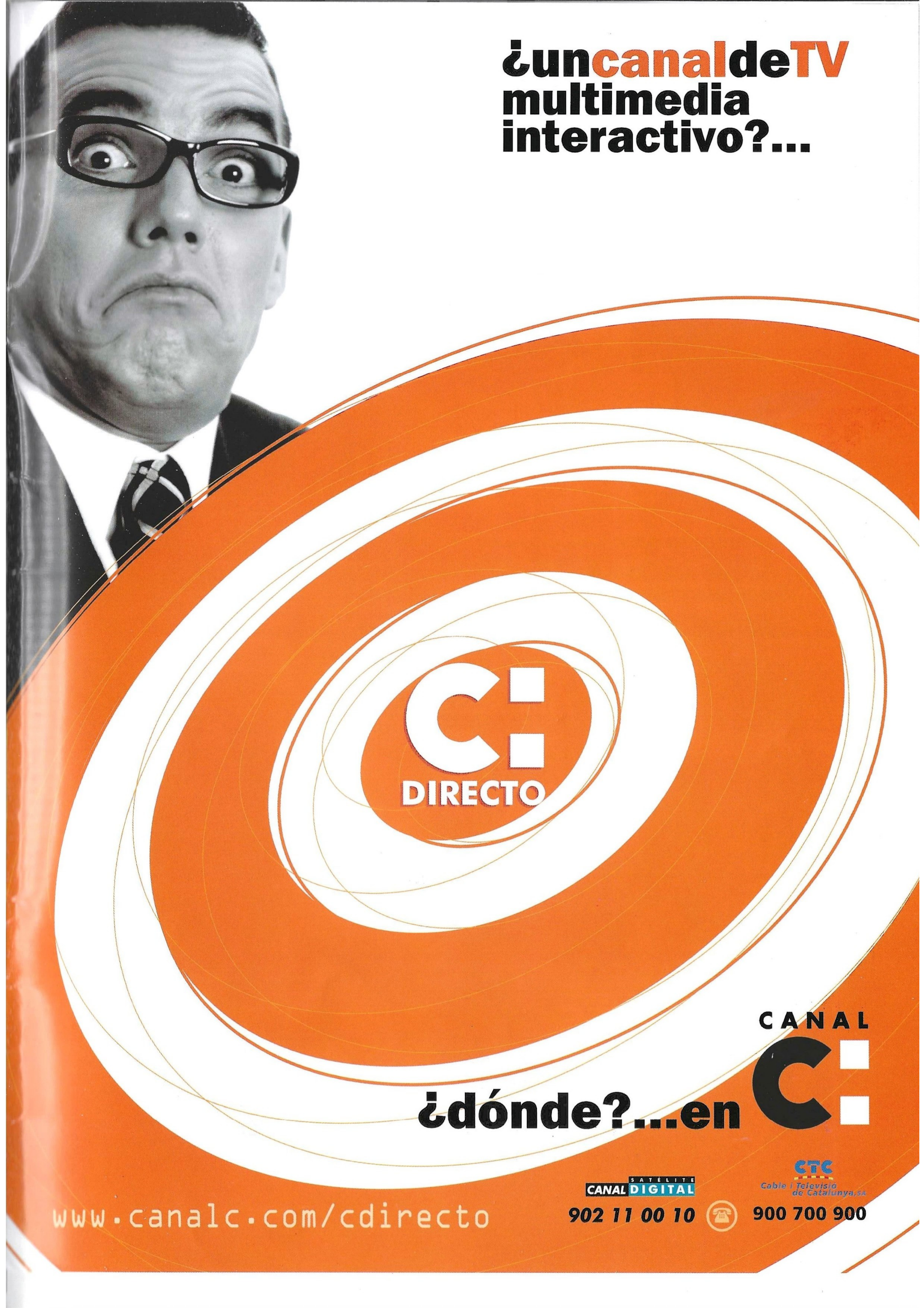
SONY
C. Hernández de Tejada, 3
28027 MADRID
TF. 91 377 71 00

INFOGRAMES
C. Arrastaria s/n, 12
Pol. Las Mercedes MADRID
TF. 91 329 42 35

UBI / GUILLEMOT
Ctra. de Rubí 72-74, 3ª
08190 Sant Cugat, BARCELONA
TF. 93 544 15 00

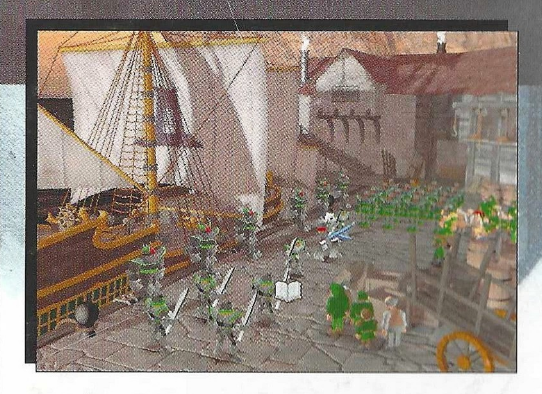
NEW SOFTWARE
C. Pedro Muguruza, 6, 1°
28036 MADRID
TF. 91 359 29 92

VIRGIN
C. Hermosilla 46, 2° D
28001 MADRID
TF. 91 578 13 67

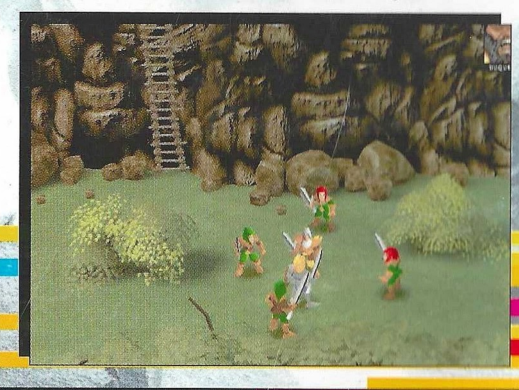

¿uncanaldeTV multimedia interactivo?...
C
DIRECTO
CANAL
C
¿dónde?...en
CANAL SATÉLITE DIGITAL
902 11 00 10
CTC
Cable i Televisió de Catalunya, SA
900 700 900
www.canalc.com/cdirecto

ESTE MES EN EL MEJOR CD-ROM DEL MERCADO

Silver



Definida por todos los expertos como toda una aventura épica. Así se nos presenta este juego. La demo que aquí os presentamos está traducida íntegramente, tanto textos como diálogos.

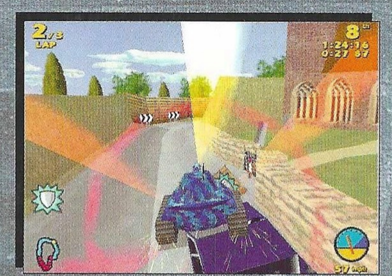


Vrally



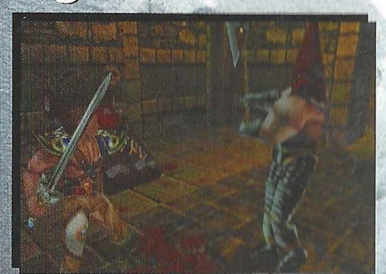
Los aficionados a los simuladores de carreras están de enhorabuena. *Infogrames* ha hecho un gran trabajo.

Tank Racer



Una mezcla de forma divertida de las carreras con los disparos y siempre controlando nuestros coches.

Asghan



La aventura que se nos ofrece está llena de acción en tiempo real con espectaculares entornos fantásticos.

Y ADEMÁS

•HALF LIFE (VERSIÓN EN CASTELLANO) •WARZONE 2100 •WORMS ARMAGEDDON •OMIKRON •ANACHRONOX •DAIKATANA •SOUL REAVER

Y LOS PARCHES PARA

SIN 104, MYTH II 1.2.1, MASK OF ETERNITY 1.0.0.3 STARSIEGE TRIBES 1.2 A 1.3, BALDUR´S GATE 1.1.4315, NORTH Vs. SOUTH, HÉROES 3

